

+ 4 POSTERS :

IL TYPE 3 (Adrian)

TERMINATOR 3 (Lucas)

WEBB-DO-HARIN (Arnaud)

GAGNEZ
UNE CROISIÈRE

AMIGA, ATARI ST
PC, CONSOLES

CORE + 3D =
THUNDERHAWK !

PREVIEWS : 50 PAGES !

SPECIAL USA :
VIRGIN !
SIERRA !
INTERPLAY !
DISNEY !

NOUVEAU : LE CLUB
GENERATION 4 !

M4661 - 88 - 25.00 F



HUNTER

ENTRAÎNÉ À SURVIVRE...

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il ne peut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des raids en territoire ennemi et y occasionner le maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'échouer...

Évoluant dans un fascinant univers en trois dimensions, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, se déplacer rapidement et réussir sa mission.

La rapidité, la volonté et le courage sont ses principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?

MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H-U-N-T-E-R

ACTIVISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

L'année dernière, ORIGIN
a été le premier éditeur à
ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd'hui nous allons encore
plus loin...

WING COMMANDER™

Vengeance d'un Killzone

A Chris Roberts Game

ORIGIN
We create worlds

- Un jeu vidéo d'exception, le premier de la technologie 3D.
- Une qualité graphique plus élevée qu'aucun jeu de stratégie, et de guerre.
- Un challenge inédit.
- Une qualité de jeu, une immersion totale, une action inégalée.
- Des images plus belles que celles de n'importe quel jeu.
- Une jeu, les héros d'Origin, incarnent l'humanité la plus humaine.

Distribué
par
UBI SOFT

Développé par ORIGIN
Les studios de jeux vidéo



EDITO

C'EST LA RENTRÉE !!!

C'est le rentrée pour tous, alors on oublie le soleil, le sable, la mer, auxquels je n'ai pas eu droit cette année, puisque j'ai dû, par la force des choses, me livrer à 2 mois de méditation à ramper dans la boue. Mais tant pis pour vous, me voici de retour sur le magazine, et, vous en avez l'habitude, nous en profitons pour changer beaucoup de choses.

Le plus visible est incontestablement la maquette du magazine: comme vous vous en rendez certainement compte en feuilletant, ne serait-ce que les previews. Notre nouvelle maquette s'approche de plus en plus de son look final... Elle devrait vous plaire!

Dès ce numéro, vous trouverez enfin un courrier des lecteurs, depuis le temps que vous nous le demandiez. En attendant que les rubriques de l'Aventurier et du Bi-douleur Malade reviennent, vous pouvez aller consulter notre serveur 3615 Gen4, sur lequel vous trouverez bien plus de solutions, et de trucs et astuces.

Enfin, il n'y a plus de rubrique Oxygen dès ce numéro. Cet abandon soudain et précipité de notre actualité hors-jeux vidéo qui enchantait la moitié d'entre vous et barrait l'autre moitié n'en est pas vraiment un. En effet, "Oxygen" vivra très bientôt de ses propres ailes. Dans le mensuel du même nom, vous retrouverez tous les loisirs d'aujourd'hui: Cinéma, Musique, Bande dessinée, Livres, Jeux, Hi-Tech, Vidéo, Télévision et j'en passe. Plus de détails dans le prochain numéro.

Voilà, profitez bien de vos derniers jours de vacances, économisez un peu pour vous acheter les super news qui enlèvent pour Noël, et n'hésitez pas à nous écrire pour nous indiquer ce que vous pensez de ce numéro. On se retrouve le mois prochain, avec un Special Terminator 2 dans lequel vous trouverez un dossier complet sur le film, tout sur l'adaptation micro du jeu et en grande première dans Génération 4 (merci qui?), une disquette contenant la démo du jeu encartée dans le magazine!

Stéphane Lavoisier

P.S.: un grand merci pour vos réponses "en messen" au sondage du numéro d'été, que nous sommes en train de traiter.

Une erreur encore plus importante
que les autres est présente dans ce numéro.
Sur la "couverture console", il faut lire:
"LA BASTON SUR MEGADRIVE..."



GAME GEAR. OÙ QUE TU SOIS C'EST PLUS FORT QUE TOI.



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable.
C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la
célérité, c'est la vitesse. Et là, après avoir joué sur
le Game Gear, tu n'as plus envie de rien d'autre.

Ensemble voir un instant les jeux Sega préférés, de
Super Mario, de Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une
partie sur le Game Gear, ce n'est jamais dans la poche.
Le Game Gear est associé avec le jeu d'homme.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SOMMAIRE

5 EDITO

8 Sommaire / Index

11 MICRO

- 14 Tests
- 56 En bref
- 58 Previews
- 58 Spécial Gremlin
- 71 Spécial Sierra
- 86 Spécial Virgin
- 90 Spécial Disney
- 108 Work In Progress
- BAT 2

111 CONSOLE

- 114 Tests Megadrive/
Coregrafx
- 132 Tests Gameboy
- 136 Tests Gamegear
- 138 Concours Sodipeng
- 139 Express
- 140 Nippon News
- 147 MAG**
- 150 HIT Parade
- 152 Le Club GEN 4
- 155 Concours Delphine
- 160 Concours 3DCK

147 MAG

Ladies and gentlemen, I dare.

[illegible]

ses bretons? Fournes, sans oublier Olivier "Je le suis aussi" Le Polve, la source des vertes. Pour clore le desfilé des personnages sans importance, voici M. S. Arlochs et SLLQ, pour le 3015 GEM. Vous pouvez vous réveiller, car arrive aussi le feu des projecteurs Anouara Harrel, le directeur de la publicité, qui nous ramène plein de souvenirs, à la dernière minute de préférence, quand il ne se consacre pas à la pouta pour jouer les playboys. Voilà, ça fait lire et tout des adresses et des trucs de la capitale à l'extérieur, ça n'est pas tout bon mais c'est déjà bon. Nous vivons dans une vallée de larmes.

Adresse de la rédaction, pour nous écrire :
Généralité A, 10 rue Hagegegne Marny 75015 PARIS
Adresses des autres à venir à la prochaine.

Présentage: 16 rue Hôpélieu-Montau, 75018 PARIS
Adresse de la publication, pour créer la nouvelle
Génération 4 Publicité: 16 rue Hôpélieu-Montau, 75018
PARIS Tel: (5) 45 23 38 50 Fax: (5) 45 23 70 31
Adresse du service des abonnements, pour s'abonner
Génération 4 Accroissement: 35 rue de Picpus, 75012
PARIS Tel: 45 42 30 80

Destinataire : 4 est une publication **Pressimage**, SARL, de France, au capital de 2000 francs, siègeant au 2710 rue du Faubourg Saint Martin 76310 PARFOS. La copie et la traduction, même partielle, de nos textes et documents sont formellement interdites sans notre autorisation. L'envoi de textes, photos et documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas appliqués, ni à caractère privé.

Depot legal: Iradimed Inc. 1991
Photograph: OYA (Paris), Prethos (Paris)
Impression: Syna (Paris)

Member since 2000
Correlation partial: 8821,
1991 047-0000

INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

21ST CENTURY SOFT	65	MASTER GOLF	58
AMII	45	MEGA-LO-MANIA	58
ARCADE	89	PEGASUS	95
ATARI FRANCE	148-149	ROBIN HOOD	95
COCONUT	55	ROBLAND	40
DELPHINE SOFTWARE	55	THUNDERHAWK	38
DIGITAL ACCESS	151	TIMEQUEST	10
DEN COMPANY	2-3-21-63	WORLD CLASS RUGBY	50
DOWKAT	179	WRECKERS	50
ELECTRON	133		
ELECTRONIC ARTS	15-17	ALIEN STORM	MOVIE 114
EXPLORE SOFTWARE	90-91	FANTASIA	MOVIE 193
FMAC	69	MARVEL LAND	MOVIE 193
FMAC LOGICIES	195	PHANTASY STAR 3	MOVIE 119
GREHLIN GRAPHICS	35	SAINTE SWORD	MOVIE 193
INFOGRAMS	165	SPIDERMAN	MOVIE 119
JESSICO	103	STREET OF RAGE	MOVIE 193
LES ENFANTS DU SILENCE	81	TOE JOY & EARL	MOVIE 193
LOGICIELS ET SERVICES	9		
LORICIEL	37-39-41	FINAL SOLDIER	CGRAFX 131
MEGALAND	59	HIT THE ICE	CGRAFX 131
MICROMANIA	30-31-38-33	PC KID 2	CGRAFX 131
MICROPROSE	10	SPRING	CGRAFX 131
MICRO SWEET	95		
MICRO VIDEO	117	GRIFFIN	GMGR 13
MICRO & CO	51-110	WAGGEN LAND	GMGR 13
MINDSCAPE	4	HAPPY	GMGR 13
OCEAN	10-13-79-101	BATTLE UNIT ZEOTH	GMGR 13
	157-159	BO JACKSON'S 5 GAMES IN 1	GMGR 13
PIXEL SOFTWARE	159	BOMBER BOY	GMGR 13
PSYGHOSIS	57	CASILLIAN	GMGR 13
SEGA FRANCE	6-7	CAESAR'S PALACE	GMGR 13
SODIPENG	112-113	CASLEWANA 2	GMGR 13
TEXAS INSTRUMENT	97	CHOPFLUT 2	GMGR 13
URI SOFT	19-43-99-105	HATRIIS	GMGR 13
	107-180	HUNT FOR RED OCTOBER	GMGR 13
US GOLD	28-47-53	MICKEY'S DANGEROUS	GMGR 13
		CHASE	GMGR 13
		MICKEY MOUSE 2	GMGR 13
		THE PUNISHER	GMGR 13
		RESCUE OF PRINCESS	GMGR 13
		ROBETTE	GMGR 13
		ROCKMAN WORLD	GMGR 13
		SOCCER	GMGR 13
		SWORD OF HOPE	GMGR 13
		TOUR DE THRASN	GMGR 13

INDEX DES TESTS

**ARRETEZ
LES FRAIS !**

**N'ACHETEZ PLUS A
N'IMPORTE QUEL PRIX VOS
LOGICIELS ACCESSOIRES ET
CONSOMMABLES**

**Au CLUB 25,
vous bénéficiez
systématiquement
de 25% de REMISE
sur les prix
habituellement
pratiqués!**

- une simple adhésion: 100 Franc
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS.
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1^{re} commande)

**FAITES VOS COMPTES
ET REJOIGNEZ-NOUS**

DEMANDE DE
RENSEIGNEMENTS OU
D'ADHESION AU CLUB 25

(à retourner à Logidèle Service - CLUB 26
33 (06) Maréchal Juin 06000 CAGNES-MER
Tel. 03 09 87 24)

Mean Polynomials

Nº	Rua	Cidade	Estado	Código Postal

Witt

© 2004 Blackwell Publishing Ltd

- ☐ ST ☐ AMIGA ☐ AMSTRAD
☐ PC ☐ CONSOLE

☐ Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

Silence et profondeurs abyssales



Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seula, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquaient et attaquaient la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes ostragés du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisaient ses navires. La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.



Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière illustration du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sons et de nouvelles options amusantes (dont la "Carrière de guerre" pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, crises et triomphes des sous-marins de la Seconde Guerre mondiale.

MICRO PROSE
SIMULATION • JOYFARER

Silent Service II fera bientôt surface pour les IBM PC compatibles et Commodore Amiga dans tous les bons magasins.

MicroProse Ltd, Unit 1, Hexton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 5QA.

900 00 0000 0000 0000

MICK

**MEGALOMANIA :
EN ATTENDANT
POPULUS 2 !**

**AVEC SIERRA, ROBIN HOOD
ARRIVE AUSSI SUR VOTRE MICRO !**

**UNE MONTAGNE DE TESTS : L'ECLATE AVEC RODLAND,
L'ÉCOLOGIE AVEC CAPTAIN PLANET, LE DERNIER BITMAP
BROTHERS : MAGIC POCKETS ! PREVIEWS MADE IN USA :
DOSSIER GREMLIN AVEC LOTUS 2 ! WORK IN PROGRESS !**

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY™

L' HEURE DU JUGEMENT
DERNIER VA BIENTÔT SONNER



DATE DE SORTIE DU FILM
16 OCTOBRE

ocean



Les logiciels sont distribués sous licence de la
© 1991 Ocean Development Corporation

ocean development ltd. 75, boulevard de la science, 1066 montreal, quebec h3t 1z6
• TEL. (514) 392-2222 • FAX (514) 392-2222

T2

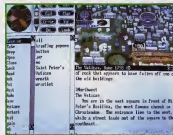
JUDGMENT DAY



TIMEQUEST



Après Spellcasting 101 et en attendant Spellcasting 201, Timequest est le deuxième jeu d'aventure dédié par cette compagnie américaine. Le système de jeu est toujours le même, comparable par bien des aspects à celui de Wonderland, puisqu'il utilise un procédé de multilinguisme. La fenêtre en haut à droite est utilisée pour afficher les données du lieu où vous vous trouvez, et la carte des environs. Il suffit de cliquer sur un objet du dessin pour en avoir une description plus précise. À gauche de cette première fenêtre, des scènes servent à diriger votre personnage. En dessous, une liste de verbes, ainsi que le nom des objets et personnages importants, permettent de donner tous les ordres que vous voulez. Il suffit, à l'aide de la souris, de cliquer sur un verbe, puis sur un nom, pour donner un ordre simple (ex. "Take Apple"), mais vous pouvez aussi entrer des ordres composés beaucoup plus complexes tels que : "Get The Sword and Throw it to the Lion". Vous pouvez



aussi taper directement au clavier ces commandes. Les possibilités d'actions sont innombrables avec près d'une centaine de verbes, plus tous les objets, personnages et adjectifs étant reconnus par l'analyseur de syntaxe ultraprecis. Pour ce qui est de l'histoire, vous y pouvez le

voir l'occasion de rencontrer de grandes hommes de notre histoire : Jules César, Napoléon, Montsieur, Attila, Hitler... et à chaque fois, vous devrez trouver un moyen d'empêcher toute modification de l'histoire. La qualité du jeu est appréciable, avec des graphismes sympathiques, quelques sons et musiques digitales et un scénario intéressant. Il manque cependant ce petit quelque chose : l'humour dans Spellcasting 101. Timequest reste un très bon jeu d'aventure, un compromis entre les anciens jeux d'aventure (châteaux) et les nouveaux venus (Johns).



DIDIER LATIL

78% GRAPHISME **75%** SON **77%** ANIMATION **80%** JOUABILITE

Jeu d'aventure
Édité par Legend Software
PC : septembre

IL VOUS FAUDRA ETRE EN PARTIE ARCHITECTE,
EN PARTIE GENERAL ET COMPLETE
MENT MENTEUR ET ASSOIFFE D'ARGENT



Les paysans se révoltent. Ce n'est pas étonnant ! Vous les avez forcés à construire vos châteaux. Vous les avez tellement taxés qu'ils en sont à manger leurs propres enfants. Ensuite, vous les avez obligés à se battre, armés de simples fourches, contre votre rival, le Duc.

Il ne s'agit donc pas d'un concours de popularité. "Castles"™ c'est plutôt un jeu qui met à l'épreuve vos connaissances en architecture médiévale, votre capacité à obliger les paysans à payer leurs impôts et votre aptitude à être un véritable tyran. Conçu par les petits maîtres d'Interplay™, Castles propose des décors réels et imaginaires, trois niveaux de difficulté et des graphiques complexes et détaillés.



Disponible uniquement sur IBMPC

Interplay



ACHETEZ DEUX
Sous IBMPC/AT ou DOS, achetez Castles et Castles II. **NOUS VOUS OFFRONS UN JEUX IBM/PC ABSOLUMENT GRATUIT!**
Plus tard de développement, développement, développement...
Offre valable jusqu'au 31 décembre 1992. Voir le détail des conditions d'application.

EL ELECTRONIC ARTS

MEGA-LO-MANIA

Avec un titre pareil, une seule personne à la rédaction pouvait se targuer de faire le test. Ses connaissances des stratégies guerrières récemment acquises ont rendu Stéphane à même de ridiculiser les autres seigneurs de la guerre de Mega-lo-mania. Tu vois Stéphane, ce n'est pas si mal le service militaire !

Depuis Populous, Powermonger et Sim City, des jeux stimulent la ingéniérisme propre à chacun d'entre nous aspirant à régner régulièrement. Megalo-mania en est le tout dernier représentant, en attendant Utopia ou Populous 2, et nous le devons à Mirrosoft. Cette fois-ci, vous devez assurer le bon développement d'une population, à travers quatre niveaux. Chacun de ces niveaux correspond en fait à une époque différente, avec pour commencer la Préhistoire et pour finir l'an 2000. A chacune des périodes proposées, vous disposez au départ de 100 personnes, suffisantes si vous vous débrouillez bien pour conquérir les trois îles constituant le monde. Ces dernières sont elles-mêmes découpées en plusieurs régions (entre deux et une vingtaine) et leur géographie est assez variable. Vous vous étalez du clipart sur l'une d'entre elles, et c'est à partir de là qu'il va falloir vous développer. Le problème vient du fait que chacune de ces zones possède des ressources différentes : minerais, rochers, bois, pierres précieuses, etc. Or, en fonction de ces éléments, vous êtes en mesure ou non d'inventer et de fabriquer un certain nombre d'inventions. Il faut donc s'emparer des zones riches en ressources et éviter les zones « désertiques ».

Un équilibre bien précaire... Tout l'intérêt du jeu consiste à gérer parfaitement ces ressources humaines et

matérielles. Chaque individu peut soit travailler pour la recherche, soit extraire les matières premières, soit construire divers bâtiments et armes, soit enfin procéder pour augmenter le nombre de personnes de votre population. La difficulté vient du fait

que si vous favorisez une activité, c'est bien sûr au détriment des autres. Pour ce qui est des possibilités, chaque époque possède ses propres caractéristiques. Durant la préhistoire, vous ne pouvez pas inventer grand-chose, si ce n'est les frondes, les lances et les ballons pour vous défendre. Par contre, dans les années 80, vous pouvez construire des avions, des missiles, des usines chimiques, des bombes atomiques. Quoi qu'il en soit, pour construire une invention, il faut bien sûr avoir les matières premières sous la main et affecter un certain nombre d'individus à la fabrication. Plus vous affectez de gens à un secteur, plus celui-ci se développe rapidement. L'art de la diplomatie... et de la guerre ! En effet, vous êtes opposé à trois autres seigneurs, qui eux aussi veulent conquérir le monde. Suivent les cas, vous affrontez donc un, deux, voire trois adversaires gérés par l'ordinateur, sur chacune des îles. Vous pouvez éventuellement signer un pacte de non-agression avec un de ces adversaires, ce qui est bien pratique pour éviter d'être attaqué sur plusieurs fronts. Quoi qu'il en soit, chacun sa propre personnalité et sa stratégie. Il faut savoir donc, non seulement inventer, construire et placer diverses défenses sur vos bâtiments (elle, mine, usine), mais aussi obtenir des armes offensives pour partir à la conquête des places fortes adverses. La meilleure défense reste l'attaque et avec Megalo-mania vous allez vite le comprendre si le jeu



peut sembler assez classique pour ce qui est de son but, il est aussi d'une représentation en 3D à la Populous. Le système de jeu est à la fois très puissant et très convivial, avec deux niveaux et l'utilisation des deux boutons de la souris pour affecter ou retrancher des hommes d'une activité. L'élément vocal est lui par contre une nouveauté appréciable, avec des voix digitalisées pour chacun des seigneurs. En plein milieu du partie par exemple, vous voyez s'afficher en haut de l'écran la tête d'un de vos ennemis et vous entendez alors une voix qui vous propose en français une alliance. De même, une voix vous prévient lorsque

vous venez d'inventer quelque chose ou lorsque la construction d'un bâtiment est finie. Non seulement ces digitalisations sont très bien faites, mais chaque seigneur à une voix complètement différente des autres et en général, leur accent est grotesque à souhait. Le côté visuel du jeu n'est pas en reste, puisque chaque île possède en fait des graphismes différents, de même que les bâtiments et les petits personnages. Le plus génial vient justement des animations des individus qui n'arrivent pas de gesticuler à l'écran. Au bout d'un moment, vous voyez des canons, des catapultes et d'autres armes se déplacer en permanence dans la fenêtre du jeu. Au final, Megalo-mania est une superbe réussite, de difficulté progressive, avec des codes pour recommencer une partie au niveau où vous vous étiez arrêté précédemment. Les graphismes sont superbes et les animations d'armes beaucoup d'entrain à une partie, aidés en cela par les voix qui sont arrêtées venant commander vos résultats et les événements importants. Mais seul regret vient de l'absence d'une option pour jouer à deux en même temps.

22%	GRAPHISME	85 %
	SON	94 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITÉ	90 %

Jeu de réflexion
Edité par Mirrosoft
Amiga / ST : septembre



LE MEILLEUR DE L'AVENTURE EN COMPILATION

Si vous êtes collectionneur passionné de logiciels d'aventure, vous savez que la plus grande, la plus complète et la plus drôle collection est celle de Lucas et de Spillberg.

...Enfin une compilation 100% Aventure, totalement graphique avec les meilleurs jeux d'aventure français et étrangers.

Une collection intéressante, des graphismes et des sons fantastiques et une facilité d'utilisation qui ne l'est à la suite de tous les autres AS-D'OR du MEILLEUR AVIÉRIER AVIÉRIER SPÉCIAL D'AVIÉRIER 95% GEN 4.

Plus d'infos sur AMIGA.

Disponible dans les et les meilleurs points de vente.

36 15 USA

ST-AG-PC

Les internautes trouvez d'informations historiques Recherchez les auteurs du jeu AS-D'OR à travers Siquerra et plus de 200 livres

Les internautes trouvez d'informations historiques Recherchez les auteurs du jeu AS-D'OR à travers Siquerra et plus de 200 livres

Les internautes trouvez d'informations historiques Recherchez les auteurs du jeu AS-D'OR à travers Siquerra et plus de 200 livres



COURRIER DES LECTEURS

Je vous explique en deux mots le principe de cette rubrique: vous posez des questions par courrier ou par Minitel, et on vous répond. Plus simple que ça, tu meurs. Je préfère quand même prendre mes précautions, je devrai faire une sélection dans les questions, on ne pourra pas toutes les publier, soit parce qu'on manque de place, soit parce qu'elles sont inintéressantes. Les premières qui sauteront, ce sont celles qui concernent le matériel. Si votre micro ou votre console ne marche pas, reportez-le chez votre revendeur. Si vous voulez brancher une imprimante sur votre PC, demandez à votre revendeur. Si vous voulez avoir le prix d'un joystick pour votre Amiga, consultez le catalogue de votre revendeur. Avant de passer sur questions, toute l'équipe vous remercie pour vos nombreux courriers de soutien à Stéphane, il y en a plusieurs centaines et lui a fait très plaisir. Maintenant, arrêtez, ça suffit.

■ J'ai remarqué depuis quelques mois une certaine ségrégation dans les tests consoles de Genix. Le Gameboy en fut la première victime: les jeux étaient notés sur 10, alors que les jeux Megadrive et PC Engine bénéficiaient d'un système de notation en pourcentage. Horreux! Puis la Lynx subit le même sort. Mais il y a pire. Depuis 9 ou 3 mois, les jeux des portables (sauf le PC Engine GT) n'ont plus de notes du tout, seul un petit texte les décrit succinctement. Personnellement des jeux Gameboy, j'ai maintenant une Game Gear et je trouve cette console géniale! Alors nos chères consoles portables seraient-elles issues à l'abandon par notre magazine préféré? Il y a aussi une suggestion à vous faire: une rubrique "Courrier des Lecteurs" serait la bienvenue.

Alexandre LOUISSET, @horel

Le Courrier des Lecteurs, c'est fait, bravo, c'est fort qu'il vive. En ce qui concerne les notes, tu as parfaitement raison, nos lecteurs ont complètement oublié, ce sont des gens un peu apathiques, il faut tout leur réexpliquer 5 ou 6 fois pour qu'ils comprennent ce qu'on attend d'eux. Donc, si tout va bien, les consoles portables auront leurs vagues bonnes notes dans le numéro 33 ou 38.

■ Genix se bonifie comme la vie sur le niveau de la présentation du contenu. Mais l'orthographe n'est à écarter.

Hong Hai VOONG ("Light"), Paris

Tu as raison, il n'est encore temps de tenter de supprimer, c'est assez drôle pour un magazine qui s'adresse à un grand nombre de jeunes lecteurs, mais nos lecteurs sont des anglophobes notoirement, tu n'imagines pas les fautes qu'ils font. Ce que tu vois, c'est ce qui est publié après correction des articles, vous êtes priés d'admettre des excuses pour François, notre secrétaire de rédaction.

■ Je voudrais savoir pour quelles raisons vous ne publiez pas des rubriques sur Amstrad (CPC, CPC+).
Yannick DELAHAYE, Courmoulois-sur-Mer

Tout simplement parce que nous ne connaissons pas cette machine et que nous ne voulons pas la connaître. A l'origine, "Découverte 4" s'adressait aux machines dites de la 4^e génération, il avait les machines 16 bits. Non seulement l'Amstrad est un huit bits, mais en plus c'est une machine qui ne nous donne pas envie de jouer, un point c'est tout, pas de poignées, mais.

■ Comment augmenter la mémoire de mon PC pour jouer à Wing Commander: qu'elle manipulation dois-je faire, j'ai un PC AT 386 SX à 16 MHz VGA Couleur ? Merci

HFFQ, 3615 GEN4

Pour augmenter la mémoire de la machine, que ce soit un ST, un Amiga ou un PC, il faut que tu t'achètes des extensions RAM. Où trouver des extensions RAM ? Une extension RAM est un matériel informatique qui se vend dans les boutiques d'informatique.

■ J'aimerais savoir à quand le Gameboy couleur, à quand la régression d'Origen.

PCLAND, 3615 GEN4

De source non-officielle, le Gameboy couleur serait déjà opérationnel techniquement dans les laboratoires de Nintendo. Mais pour ne pas exposer la réputation de la Gameboy noir à blanc, et parce qu'ils sont pas très car japonais, les gens de chez Nintendo préfèrent attendre pour lancer leur nouveau bébé. Quant à Origen, comme tu peux le voir, le rubrique a disparu pour voler de ses propres ailes, sous la forme d'un canard bécoté disponible dans tous les kiosques du monde libre. Je m'en fous là, je ne suis pas payé à faire la couronne des lecteurs d'Origen, faudrait voir à se lever sur la feuille.

■ Je voudrais avoir des renseignements sur l'avenir de Cinemaware et leurs projets de jeux.

MAGIC FILOU, 3615 GEN4

Voilà la situation: Cinemaware était sur le point de disposer le bien. Apprenant cela, les chevronnés de Monsieur Miroir ont deviné.

F-14 TOMCAT

Première mondiale !
F-14 le célèbre simulateur de combat aérien pour la première fois sur vos PC !

Vivez la carrière d'un pilote au travers de vraies missions aériennes à bord de l'un des plus célèbres jet de combat, le F-14 et survolez les quatre coins du globe. Entrez à l'école "Top Gun", mesurez vous aux plus grands pilotes de la Navy. Vous êtes aux hypers réalistes, les combats, en 3D et chaque explosion est visible en gros plan. Les angles de vues sont nombreux, et chaque appareil est équipé d'un brouilleur de radar.

F-14 TOMCAT
COMPLÉMENTAIRE SUPPLÉMENTAIRE

ACTIVISION

Disponible en Août sur PC & Compatibles.

ACTIVISION

COURRIER DES LECTEURS



rest blanc, à cause des contrats qu'il avait signés avec le copyright américain et l'argent qui allait être joyeusement fructueux s'il ne faisait rien.

Alors Monsieur Microsoft a sorti le carnet de chèque et a racheté Gatesware, ce qui lui garantit le commercialisation des jeux qu'il avait annoncés. Le prochain, par exemple, c'est TV Sport Boogie, dont on doit voir quelque part dans le carnet Monsieur Microsoft à la charge des programmeurs de Gatesware aussi, ils ont eu le choix de continuer à bosser sur les projets pour Microsoft ou d'indépendre une équipe de développement sur consoles, ou encore de changer de boulot. Conclusion, on ne pratique pas, tous les projets Gatesware dont nous vous parlons car des derniers mois sortent d'ici l'an 2000.

■ Je voudrais savoir pourquoi je suis arrivé à la fin d'été Of The Backdoor en l'espace alors même? Je pensais qu'il serait plus efficace!

ANDERS, 3615 GEN4

Que vous-ci que je le dise, moi? Tu veux que je te passe de la poissade, c'est ça? Ok, bravo. Tu es très doué. Je te bombarde d'Adventure 70 n° 2.

Plus sérieusement, ceci est un appel au peuple. Génération 4 recherche un lecteur qui soit capable de remplacer notre Adventure 70 récemment parti à la guerre. Cher lecteur, chère perle, si tu es une bête du langage et si tu connais les structures de l'Adventure sur le bout des doigts, cher ami, cher copain, m'écrits plus, s'il te plaît, téléphone-moi, fax-moi, connaît-le!

■ J'ai écrit un scénario d'enquête policière sur micro mais je ne sais pas à quelle compagnie le soumettre, à votre avis à qui l'envoyer mon scénario?

ROTOR 2, 3615 GEN4

A priori, pour une enquête policière en français, je dirais Delphine Software, Mermaids ou Lancelotti. Maintenant, les éditeurs font ce qu'ils veulent, ils ont droit de vouloir changer de genre, auquel cas tu peux t'adresser à d'autres compagnies.

Attention à ne pas te faire piéger d'idee. Pour cela, la meilleure chose à faire serait de te déplacer toi-même, pour que ton interlocuteur soit certain de pouvoir compter sur toi par la suite. Si tu l'envoies par courrier, ta proposition risque de traîner des mois durant sur un bureau... Enfin, le ne pas s'effrayer en ce qui concerne l'édiction d'un jeu, c'est de l'annuler tout fait. Pour cela, il faut montrer ses mérites au préalable (avec le programmeur, le graphiste et le musicien), si tu peux passer des petites annonces pour recruter ces commanditaires. Autant le prévenir, faire éditer un jeu, c'est la croix et la bannière.

■ Votre magazine était très bien avant, car certains jeux étaient mais maintenant vous prenez le motif du journal à nous souler

avec les pensées. On en a rien à droite des consoles, putain de bordes du monde, alors je m'achète plus votre magazine.

AMIGATORUS, 3615 GEN4

D'accord ça, je ne réchète rien imagine? Avec toutes ces couleurs, toutes ces photos, avec les plus beaux tests, que ne concurrencer du monde entier à un divient de jaloux? Tu plaisantes? Génie est un standard d'actualité vidéo. Ce ne serait pas seulement malhonnête de passer sous silence le monde des consoles, ce serait aussi complètement idiot puisqu'elles ne servent qu'à jouer. Rien de plus, à jouer, et basta. Les lecteurs de Génie sont des passionnés de jeux, tout comme les rédacteurs du carnet. On joue aussi bien sur micros que sur consoles, dans des salles d'arcade ou à la maison, seul ou entre copains. Ne pas parler des jeux sur consoles, c'est se fermer les yeux, elles ont des jeux formidables. On peut faire tout un débat sur les qualités respectives des micros et des consoles, sur les avantages et les inconvénients de ces deux standards, mais c'est pas notre truc: nous voulons jouer, plus de jeux, encore plus de jeux, c'est tout ce que nous demandons.

Et des jeux sur consoles, sans faire deux canards distincts, nous voulons traiter de toute l'actualité du jeu, parce que les jeux sur micros sont régulièrement adaptés sur consoles, et vice-versa. Enfin, il n'y a pas de trahison, puisqu'il s'agit d'infos. Génie traite déjà des consoles. A l'avenir, il s'agira d'infos de tout le monde et de tous les genres. Avec l'arrivée en force des nouvelles consoles, Génie ne pourra pas ne pas ouvrir ses colonnes aux jeux formidables qui sortent aujourd'hui.

Tu vas me faire le plaisir de l'acheter avec plaisir, oui, et plutôt deux fois qu'une! J'ai dit!

■ J'aimerais retrouver un ancien Generation 4 ou il y avait les plans de Bloodwych

BLOODRICH, 3615 GEN4

C'est dans le numéro 22 de Génération 4 que tu trouveras la solution complète avec les plans de Bloodwych. Tu pourras la commander à la boutique Phantasma, c'est là qu'on vend aussi les T-Shirts de Génie, les maillots Supastar et Decapac pour Atari ST, et tout plein d'autres trucs bien sympas. Ce se trouve au 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 PARIS, le numéro de téléphone c'est le 46 07 21 67.

■ Sur toutes les puces des boutiques, on constate que les prix de la Super Fanon et de ses jeux ne sont pas affichés. C'est toujours "prix canon", "fantastique", "démocratique", etc.

Où mais tous ces adjectifs ne signifient rien, en espérant que les gens ne soient pas dupes. On comprend bien que c'est l'annonce d'une annonce n'est pas distribuée officiellement, mais de là à faire des prix qui augmentent et baissent selon l'acheteur et la concurrence, là-dessus pas nous prendre pour des vaches à lait.

FLO, 3615 GEN4



Ecrans Amiga

DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace... Qu'est-ce que vous attendez? Que se passe-t-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!

Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION

E

E



NOT THE FLAP DO YOU WANT ?

E Il est le type même de jeu devant plaire à tous et à toutes, petits et grands, amateurs de jeux d'arcade-aventure. Mignon, bien fait, d'une jouabilité rare pour ce genre de jeu, il est vraiment divertissant. Je ne m'attendais pas sur l'Histoire, l'été printemps pour vous donner le contrôle d'un petit personnage fort sympathique, à travers huit niveaux remplis de dangers en tout genre. Il s'agit toujours de votre petite amie, enlevée par un méchant monsieur qu'il faut affronter à la fin du jeu. Par contre, la réalisation mérite le détour. Il est d'ailleurs à noter qu'il n'y a pratiquement aucune différence entre les versions Amiga et ST, si ce n'est plus de couleurs dans la dégradé du ciel et une musique légèrement mieux faite sur l'Amiga. Sinon, c'est du pareil au même, ce qui devrait donner le bon aux détracteurs de l'Atari. Chaque niveau se compose de plusieurs parties ou passages, gérés par une créature ou une personne, qu'il faut donc passer. Pour cela, pas question d'utiliser la mainmise forte, mais votre cerveau. Il faut en effet soulever le gardien ou utiliser un objet permettant de continuer. En fait, vous allez rencontrer à chaque niveau un certain nombre de personnages avec lesquels vous pouvez discuter. Il faut surtout leur donner un objet, pour qu'à leur tour vous fassiez don d'un cadeau, qui à son tour pourra être offert à quelqu'un d'autre... Il n'agit donc aussi de trouver les bons objets et de les utiliser aux bons endroits, et pas seulement de tout détruire sur son passage (d'ailleurs, certains bonus peuvent être détruits et vous ne faites pas attention). Les puzzles à résoudre sont donc assez simples et surtout relativement logiques. Un bon de grâces pour un cadeau. Une

plume pour un indien. Un dentier pour une grand-mère... Les régions que vous visitez sont totalement différentes, tant au niveau des décors que pour ce qui est des ennemis rencontrés. Ceux-ci sont très variés et surtout très nombreux. Certains d'entre eux ont une place fixe, toujours la même à chaque partie, ce qui facilite la progression au fur et à mesure des parties. Par contre, il y a de très nombreux monstres armés appartenant sur un bord de l'écran et vous attaquant. Que qu'il en soit, ces créatures laissent derrière elles divers bonus lorsque vous les tuez. Bonus servant à vous gratifier de points à la fin du niveau, mais aussi des petits cadeaux vous faisant regagner de l'énergie. En outre, vous rencontrez aussi diverses sortes de plates, et surtout des petites créatures elles vous serviront ensuite de monnaie d'échange dans les magasins. Il y a aussi quelques pièges à trouver, mais si certaines vous font regagner de la santé ou vous procurent un « auto-fire », d'autres par contre vous pénalisent pendant une dizaine de secondes, ce qui permet aux ennemis de vous réduire en charpie. C'est dans des boutiques que vous pouvez acheter un certain nombre de pouvoirs supplémentaires : chemises armées tout d'abord, avec des traits acides, doubles, et plus ou moins de puissance, un harnais vous permettant de voler, mais aussi une potion vous transformant en loup-garou (vous pouvez alors tomber de très haut sans être blessé), et une autre faisant de vous un dur à cuire (vous êtes alors insensible aux tirs des ennemis). Vie supplémentaire, bouclier, armure, et d'autres options accessoires. À la fin de chaque niveau, vous allez bien sûr affronter un gardien très puissant, qu'il faut vaincre pour obtenir un morceau de cristal donnant accès à la chambre de votre méloche adéquate. En outre, à la fin de chaque niveau, une sauvegarde permet d'arrêter une partie et de la continuer plus tard. Les décors sont magnifiques, tout comme les différents personnages, tous armés de très belles fèces.

Tout cela, les décors changent en outre de style, non seulement entre deux niveaux, mais aussi à l'intérieur d'un

même région. Le résultat est un monde étrange où notre petit être, Cornelius, se trouve à son aise. Les musiques et les divers bruitages accompagnant le jeu sont eux aussi agréables, enjoués, ce qui contribue parfaitement à l'atmosphère de ce jeu. Un jeu d'arcade extraordinaire, avec plus de 100 écrans par niveau, des dialogues en français, et un intérêt plus qu'énorme. Et est un véritable petit joyau que vous devez acheter.



22% GRAPHISME 87%
SON 83%
ANIMATION 83%
JOUABILITÉ 91%

Jeu d'arcade / aventure
Édité par Ocean
Amiga / ST : septembre



COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

PROMO

GAMEBOY

1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE

STREET OF RAGE • ALIEN STORM

Nous téléphoner

NEC

PC KID II

290 Frs



MONTPELLIER

C/Le Triangle-NE. Box 3400 Montpellier tel 67 58 58 48

GRENOBLE

8, cours Berliet 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

PARIS ETOILE

41, avenue de la grande armée 75016 Paris

tel (1) 45 00 69 65 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 Paris

tel (1) 55 25 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE

4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

tel 91 33 63 83

VENTE PAR CORRESPONDANCE

13, bd Voltaire 75011 Paris

TOUTES LES LECTURES EN TOUTES LES VILLES

16 (1) 43 38 79 65

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE
Avenue Jean MERMOZ 3400 MONTPELLIER
LIVRAISON EN FRANCE METROPOLITAINE

NOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Je commande le catalogue automne 91 et je reçois un Pin's gratuit en découvrant ce bon.

PEGASUS

Co je de si que nous proposons Gremlin se déroule à travers cinq mondes, correspondant chacun à des plans que gravissent les âmes des morts dans leur long voyage vers la réincarnation. En fait, Selon a bûché chacun des cinquièmes mondes, peuplé de ses créatures innommées. Vous dirigez

Percus l'aventurier qui, à l'aide de son cheval aile Pegasus, va parcourir les dix régions constituant chacun des cinq plans, soit en tout cinquante niveaux, pour affronter finalement les cinq gardiens gardant la sortie vers un pin supérieur et retrouver les morceaux de cristal. Les niveaux sont une alternance entre deux phases d'action. Durant la première partie, vous chevauchez Pegasus, au cours d'une phase de tir assez classique, alors que dans la deuxième phase, vous êtes à pied et vous devez parcourir plusieurs tableaux, avec plusieurs chemins possibles pour arriver au bout du monde. Dans qu'il en soit, à chaque fois vous affrontez une multitude d'ennemis volants ou terrestres, mais votre but principal reste bien sûr la récupération de cristaux appartenant lorsque vous détruisez certains

les cinq mondes à visiter, et la réalisation est soignée. Outre la qualité des

adversaires. Vous pouvez aussi récupérer divers bonus vous donnant accès à tous les principes de pouvoirs supplémentaires. Les décors, ainsi que vos adversaires, sont totalement différents dans

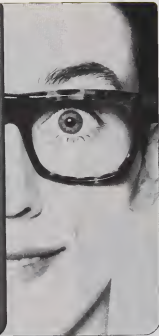
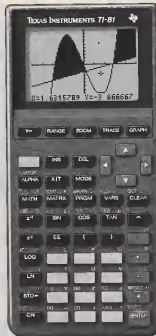
graphiques, les animations des sprites sont séduisantes, surtout celles de votre héros lorsqu'il chevauche Pegasus. Les musiques et les bruitages sont eux aussi corrects, quoique le scrolling différentiel est lui malheureusement légèrement assourdi. En outre, le jeu est difficile, mais d'une part sur l'autre, les ennemis arment toujours au même endroit et de la même façon, ce qui permet au bout d'un moment d'anticiper et de progresser régulièrement. Un jeu bien fait, qui malheureusement pour lui est un peu trop classique pour surprendre les amateurs du genre. Il manque un petit quelque chose pour que le joueur accroche vraiment, que cela soit dans la réalisation ou dans l'originalité.

DIDIER LATIL

77%	GRAPHISME	80 %
	SON	79 %
	ANIMATION	70 %
	JOUABILITÉ	75 %

Jeu d'arcade
Edité par Gremlin
Amiga / ST : septembre

Des combats
achamés
pour gagner
la maîtrise
des dieux.



Johnny Biville

Topiez 56 14 71

Au lycée comme en fac, la nouvelle TI-81 va vite devenir un partenaire idéal. En effet, elle vous offre des possibilités intégrées pour décrire simultanément plusieurs fonctions dans une base de données et procéder à leur analyse graphique. Outre ses puissantes possibilités de calcul, la TI-81 se distingue par sa facilité d'utilisation qui en fait aujourd'hui la calculatrice graphique la plus efficace et la plus ergonomique. La TI-81

La TI-81.
Vous cherchez,
elle cherche
avec vous.

est performante et simple d'utilisation : sélection rapide des options par menus déroulants, analyse précise des graphes de fonctions - notamment aux points d'intersection des courbes - grâce au

menu zoom. Enfin, ses fonctions scientifiques performantes et son menu spécifique sur les matrices vous permettent d'aller encore plus loin dans la résolution de problèmes mathématiques. Avec la TI-81, il n'y a plus que des solutions. Des calculatrices conçues pour penser comme vous.

TEXAS INSTRUMENTS

ROBIN HOOD

On connaissait déjà Petit Jean, mais on ne savait pas que Robin des Bois était lui-même minuscule. Il faut dire que depuis que Didier le dirige, ce personnage haut en couleurs est encore plus ridicule qu'avant ! Imaginez Didier avec ses collants verts et son tutu blanc, courir après notre maquettiste PAO en l'appelant Marianne. Pauvre Didier...

Nous vous avions déjà parlé, il y a plusieurs mois, de ce jeu d'animation assez particulier. Révolutionnaire, Robin Hood ne l'est sûrement pas pour ses héros légendaires, puisque depuis le début d'année nous arrivons moult films et projets

de jeux (et, dernier thème) sur ce héros le plus grand cœur. Si le film avec Kevin Costner est d'une bêtise sans pareille, ce jeu édité par la société anglaise Millennium est en revanche très intéressant. Certes, les auteurs du logiciel se sont permis un certain nombre de fantaisies, avec par exemple la présence d'un dragon et l'existence de quelques objets magiques, mais l'intrigue principale, ainsi que les personnages essentiels, sont bel et bien présents. Vous dirigez donc Robin des Bois, qui a pour but de retrouver ses terres et son château, mais aussi de conquérir le cœur de Dame Marianne.

Le terrain est représenté sous une vue en 3D isométrique, le monde étant constitué de 8 foras de jeux (et 8, soit 64 foras en tout).

Si, au premier abord, la région peut vous sembler petite, sachez que vous allez devoir la parcourir de nombreuses fois dans tous les sens.

Un des éléments les plus remarquables de ce jeu vient du monde qui est animé et vivant. Vous voyez les gens se promener, aller au feu, chanter, danser en temps réel. Lorsqu'un personnage meurt, les prêtres viennent avec un cercueil, transportent le corps jusqu'au ci-



mentaire et après une dernière cérémonie, ils entrent en défilé. De même, les saisons se succèdent régulièrement. Il ne s'agit pas uniquement de quelques changements de couleurs et de détails dans les décors ; les deux personnages de ce monde restent bien au chaud chez eux ou à la taverne du village pendant l'hiver. A l'automne, les paysans labourent leurs champs. De ce côté, un chasseur tue un cerf, le traîne jusqu'à chez lui et le fait rôtir. Bref, il s'agit véritablement d'un monde interactif, chaque créature agissant indépendamment et de façon réaliste. Une autre originalité vient de la façon dont vous dirigez Robin des Bois. Vous utilisez un système par icônes assez classique. Par contre, il ne s'agit pas

toujours d'ordres que vous donnez à votre héros, mais plutôt des directives générales. De temps en temps, il agit tout seul suivant sa personnalité. Il devient le dragon, il a tendance à s'enliser ; lorsque quelqu'un a besoin d'aide, il se précipite de son propre chef vers le lieu d'où proviennent les cris. En outre, vous pouvez trouver jusqu'à douze objets particuliers, qui donneront autant d'icônes supplémentaires. La boucle de crénel est sans aucun doute la plus utile,

puisque elle donne une vue en deux dimensions de toute la région, avec l'emplacement des diverses personnes présentes (gendres, prières, civils, hommes de main de Robin...). Les autres icônes ont une explication évidente. L'ore sert à tirer une flèche, l'épée à combattre un adversaire, la bouche vous fait discuter avec une personne, mais vous ne contrôlez en rien le déroulement de la conversation. La main ouverte permet de donner un objet ou de l'argent à quelqu'un, alors que la main fermée a l'effet inverse. Pour se déplacer, il suffit de cliquer à un endroit sur le terrain ou d'utiliser les quatre flèches de direction. Si vous cliquez directement sur un des personnages, Robin se met alors à le suivre.

Le jeu peut se terminer assez rapidement une fois que vous vous êtes familiarisé avec le système, mais il existe une multitude de bonnes solutions. En effet, vous pouvez essayer de débiter tout le Shérif de Nottingham ou, plus intelligemment, vous pouvez d'abord tuer un certain nombre d'alliés et voler les villages, souvent démunis et affaiblis. Pour cela, vous devez attaquer des marchands pour leur voler leur argent et le redistribuer aux pauvres.

Les décors sont jolis, de même que les nombreuses animations des habitants, mais le jeu est un peu trop lent, ce qui entache beaucoup l'intérêt de l'aventure. Le seul autre problème sérieux vient de la gestion automatique des déplacements. En effet, si vous cliquez à un endroit du terrain et qu'il y a un obstacle, Robin ne trouve pas toujours la chemin pour y aller par lui-même et il faut en fait le diriger en permanence. Robin Hood devrait sortir très bientôt en français ; tous les dialogues vont en effet être traduits, ce qui rendra le jeu plus accessible. Une note originale pour un bon jeu.



80%	GRAPHISME	79 %
	SON	75 %
	ANIMATION	81 %
	JOUABILITÉ	78 %

Jeu d'aventure
Édité par Millennium
Avis : PC - Septembre - Atari - Octobre

ATARI ST/STE - AMIGA

GENIAL SIM CITY + POPULOUS
200/299F
SPECIAL 2 JEUX DE STRATÉGIE COMME 1

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

Darkness 249/249F
Sword II 249/249F
Sword II 249/249F
Termination 2 249/249F
Wild Wheels 249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

Right of Inheritance 249/249F
Visions 249/249F
Midwinter 2 249/249F
Gentleman 249/249F
SD Construction III 249/249F
Ski 249/249F
Eye of Beholder 249/249F
BIB 2 249/249F
Sword 249/249F
Ritual Whistle 129/129F
Super Monaco GP 249/249F
Raiden 249/249F
Chuck Rock 249/249F
Raiden 249/249F
Kick Off 2 249/249F
Winning Ways 249/249F
F19 Stealth Fighter 249/249F
Sprint of Excellence 249/249F
Ultima V 249/249F
I in Tenk Plecton 249/249F

NRJ 2 299/299F
JAIL
+ LIGHT TROUBLE
+ CRAFT CARS 2
+ SHOOTING LAKE
+ PANGLOSS WAGE

AUTRES NOUVEAUTÉS

3D Master Golf 249/249F
Alakaz 249/249F
Archie 249/249F
Beast Master 249/249F
Bibi 249/249F
Cartage 249/249F
Catan 249/249F
De Luxe Print IV 249/249F
Destruction 249/249F
Europe from Cobble 249/249F
Hail of Missions 249/249F
Hail 249/249F
Legend of Billy Boider 249/249F
Legend 199/199F
Land of Rags 249/249F
Mad TV 249/249F
Midi 249/249F
Maver 249/249F
Powermancer Data Disk 249/249F
R Type 2 249/249F
Rites of Engagement 249/249F
Tales Service 2 249/249F
Tiger Down 249/249F
Thunderjaws 249/249F
Zoo Waster 249/249F

NOUVEAU LES JUSTICIERS 3
299/299F
+ SHOOTING LAKE 2
+ BATTANT LE FILM

Vos commandes en direct 3615 MICROMANIA



MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

PROMOTIONS MICROMANIA

Création pour un ordinateur
Z-Out 199/199F
Squash 199/199F
Tetris 2 199/199F
Rock to the Future 3 199/199F
Warrior 199/199F
Amour-Golden 199/199F
Super Cars 2 199/199F

SWITCHBLADE 2 199/199F
Great Courts 2 199/199F
Maze Quest 199/199F
Lemmings 149/149F
Monkey Islands 199/199F
Beast-Industrie 199/199F
Cannon Xerox 199/199F
Monthly Python 199/199F
LMS 2 199/199F

LES JUSTICIERS N°2 149/149F
+ GROSSEUR 2 + GAGNÉ
+ DÉKATION THUNDERBOLT

LES CHEVALIERS 149/149F
+ RAZZ 149F + COMBAT WARS
+ STRECH + GROSSEUR 2

SEGA ARCADE TURBO 99F/99F
+ TURBO OUT RUN + GAZZ 249F
+ SUPERHOMER 2 + THUNDERBOLT

SUPER SAM PACK 149/149F
+ HALF 99 + 300% 249F
+ TURBO OUT RUN

Les Magasins MICROMANIA

UN NOUVEAU MAGASIN C'est trop génial !!
MICROMANIA - MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Mirrors - RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Proust - Niveau 2 - Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Bosse)
84, avenue des Champs Elysees
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

PRINTemps HAUSMANN
64, boulevard Haussmann - Espace loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre Courmarin - Tél. 42 82 58 36

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Un nouveau magasin MICROMANIA ! MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** à prix cassé **GRATUITE** pour 500F d'achats au plus, de cartouches ou de softs
(Offre d'un valeur de 1.25F, valable au nouveau Magasin Micromania)

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Mirrors - RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisée en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Proust et 4, passage de la Réole
Niveau 2 - Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Bosse)
84, av. des Champs Elysees
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

PRINTemps HAUSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre Courmarin - Tél. 42 82 58 36

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

GEN 16	TITRES	PRIX	libra
			Adresse
			Code postal
			Ville
			SI
Participation aux frais de port et d'expédition (Livraison 1 Casseuse 50 F) + 20 F			
Prévoir Casseuse <input type="checkbox"/> Boite <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer = F			
Date d'expiration : / /			
Signature			
Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA			

Règlement Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCF ☐ Mandat libéré
Je préfère payer au facteur à réception (en espèces 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) _____
Entrez votre ordinateur de jeux ☐ Amstrad 484 ☐ Amstrad 6120 ☐ Amstrad 644 ☐ Amstrad 6120 ☐ Atari ☐ PC COMP ☐ Faut ST
☐ Amiga ☐ Nec ☐ Ibm ☐ Gornby ☐ Magellane ☐ GE 9000 ☐ Gornby

SEGA MEGADRIVE **LE MEGA VIDEOSHOW**
MICROMANIA N° 2

avec le déliant **SONIC HEDGEHOG !!**
Plus de 30 des
meilleurs titres
du moment sur
cassette vidéo !

99f ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive
ou d'une Console Megadrive



**La CONSOLE
MEGADRIVE**
+ 1 jeu Aliened Beast
+ 1 manette de jeux

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
approuvée par le constructeur

BUSINESS

TOP 20 MEGADRIVE		TOP 20 MEGADRIVE	
SONIC HEDGEHOG	3958	LEGIONAIRE	4099
Splinterman (Arcade)	4255	System Resistor	3291
Nicky Moon (Platform)	4255	Control Pad Mega Strike	1191
Super Monaco GP (Course 1)	3958	Alcatraz Power Strike Megadrive	3291
Alien Storm (Arcade)	4499	ADAPTATOR CARCASSES AND CONTROL PAD PRO 1	2908
Wrestler War (Sim, Col)	4499	CONTROL PAD PRO 2	1237
Jetman (Platform)	4499		
Revenge of Shindai (Kang Fu)	4499		
Ultimate Street Fighter (Arcade)	3958		
16x64 Boxing (Sim)	4499		
Woodworker (Arcade)	3958		
World Cup Italia '90 (Foot)	3151		
Shadow Dancer (Arcade)	4758		
Super Basketball (Sim)	4758		
Yoga 3 (Arcade)	4499		
PGA Tour Golf (Sim, Golf)	4758		
Cartoon Strategy	4758		
Alien Borneo 2 (Arcade)	3958		
Disc Tracy (Platform)	4758		
James Pond (Platform)	4758		
Strider (Arcade)	4758		

TITRES A VENIR

Becknell Society	449F
Donada	449F
Fantasia	449F
Hallraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Stormlord	449F
Street of Rage	449F
Phantasia Star 3	599F
688 Attack Submarine	549F
Twin Cobra	449F
Torrican	449F
Fantasy	449F

Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAU 490F
LA CONSOLE
MASTER SYSTEM II
à 490 F. 1000 jeux



NOUVEAUTES

Summer Games	31 SF
Axe of Azar	34 SF
Pachman	30 SF
Golden Axe Warrior	34 SF

TOP 15 SEGA

Heavyweight Champ.	345F
Masterwrestler	345F
Wonderboy 3	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Deadly Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Tiger Mothra GP	345F
Indiana Jones (Action)	345F
World Cup Italia 90	235F
Tennis Ace	375F
Samurai Attack	185F
Beavis	285F
Rayman Sega	795F
Golden Axe	345F
Alex Kidd in Shit, World	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II

(JAVIC PISTOLET)
+ Alex. Reid - Operation Wolf
PISTOLET SEGA
CONTROL STICK SEGA
RAPID FIRE SEGA

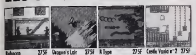
CONTROL PAD SEA

OFFER SPECIALS

- Action Fighter
- Airies Adventure
- Indiana Boer
- Frontier Zone 1
- Global Defense
- Hungry
- Justice Mission
- Secret Command
- Super Hero On
- Super Tactics
- Toddler Boy
- Transit

1999	Alvin Karpis	2059
	Anna Bayard Sims	2060
2058	Anna Pitt 614	2061
1998	Alvin Karpis	2062
1997	Annexes Pro. Festival	2063
1996	Archibald & Wynne	2064
1995	Archibald & Wynne	2065
1994	Archibald & Wynne	2066
1993	Archibald & Wynne	2067
1992	Archibald & Wynne	2068
1991	Archibald & Wynne	2069
1990	Archibald & Wynne	2070
1989	Archibald & Wynne	2071
1988	Archibald & Wynne	2072
1987	Archibald & Wynne	2073
1986	Archibald & Wynne	2074
1985	Archibald & Wynne	2075
1984	Archibald & Wynne	2076
1983	Archibald & Wynne	2077
1982	Archibald & Wynne	2078
1981	Archibald & Wynne	2079
1980	Archibald & Wynne	2080
1979	Archibald & Wynne	2081
1978	Archibald & Wynne	2082
1977	Archibald & Wynne	2083
1976	Archibald & Wynne	2084
1975	Archibald & Wynne	2085
1974	Archibald & Wynne	2086
1973	Archibald & Wynne	2087
1972	Archibald & Wynne	2088
1971	Archibald & Wynne	2089
1970	Archibald & Wynne	2090
1969	Archibald & Wynne	2091
1968	Archibald & Wynne	2092
1967	Archibald & Wynne	2093
1966	Archibald & Wynne	2094
1965	Archibald & Wynne	2095
1964	Archibald & Wynne	2096
1963	Archibald & Wynne	2097
1962	Archibald & Wynne	2098
1961	Archibald & Wynne	2099
1960	Archibald & Wynne	2100
1959	Archibald & Wynne	2101
1958	Archibald & Wynne	2102
1957	Archibald & Wynne	2103
1956	Archibald & Wynne	2104
1955	Archibald & Wynne	2105
1954	Archibald & Wynne	2106
1953	Archibald & Wynne	2107
1952	Archibald & Wynne	2108
1951	Archibald & Wynne	2109
1950	Archibald & Wynne	2110
1949	Archibald & Wynne	2111
1948	Archibald & Wynne	2112
1947	Archibald & Wynne	2113
1946	Archibald & Wynne	2114
1945	Archibald & Wynne	2115
1944	Archibald & Wynne	2116
1943	Archibald & Wynne	2117
1942	Archibald & Wynne	2118
1941	Archibald & Wynne	2119
1940	Archibald & Wynne	2120
1939	Archibald & Wynne	2121
1938	Archibald & Wynne	2122
1937	Archibald & Wynne	2123
1936	Archibald & Wynne	2124
1935	Archibald & Wynne	2125
1934	Archibald & Wynne	2126
1933	Archibald & Wynne	2127
1932	Archibald & Wynne	2128
1931	Archibald & Wynne	2129
1930	Archibald & Wynne	2130
1929	Archibald & Wynne	2131
1928	Archibald & Wynne	2132
1927	Archibald & Wynne	2133
1926	Archibald & Wynne	2134
1925	Archibald & Wynne	2135
1924	Archibald & Wynne	2136
1923	Archibald & Wynne	2137
1922	Archibald & Wynne	2138
1921	Archibald & Wynne	2139
1920	Archibald & Wynne	2140
1919	Archibald & Wynne	2141
1918	Archibald & Wynne	2142
1917	Archibald & Wynne	2143
1916	Archibald & Wynne	2144
1915	Archibald & Wynne	2145
1914	Archibald & Wynne	2146
1913	Archibald & Wynne	2147
1912	Archibald & Wynne	2148
1911	Archibald & Wynne	2149
1910	Archibald & Wynne	2150
1909	Archibald & Wynne	2151
1908	Archibald & Wynne	2152
1907	Archibald & Wynne	2153
1906	Archibald & Wynne	2154
1905	Archibald & Wynne	2155
1904	Archibald & Wynne	2156
1903	Archibald & Wynne	2157
1902	Archibald & Wynne	2158
1		

LES HITS SUR GAME BOY



**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA 590F**

La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo + Le Câble Video Link
permettant de relier 2 Game Boy

**CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100
TITRES
DISPONIBLES
A PARTIR DE
145'**



MICROMANIA

**LE CATALOGUE GAMESOY N° 3
EST SORTI !! Demandez-le
dans les magasins et
en vente par correspondance**

Nouveautés

Boatle Juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Crustaceans 2 (Arcade)	275F
Boys of Thunder (Acto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Moguman (Arcade)	275F
Neve Seals (Arcade)	275F
The Painter (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Succermom (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F



L a b o u t i q u e d u G a m e B o y



LIGHT MOY 275F
 Agrandit l'espace et vous permet
 de vous diriger, la nuit.

LOUPE 119F
Longes plus pour de l'extensibilité

NOUVEAU

SACOCHE DYNA 275F
 La plus robuste pour votre matériel.

230

■ Savez-vous où vendre des DP (Demos, FISH, CD Subsoftware...) ?
est tout à fait légal, même pour un mineur (Sans association loi
1901) ?

Je, j'ai une question, mais aussi: tu n'as rien de mieux à faire ?
 Te, l'ai en poche - Domaine Public Magazine, 75 francs, dans tous
 les bons kiosques, il y a plein de trucs et de machines à acheter
 -dédans que j'ai écrit vous je me le livrerai pas répéter deux
 fois. C'est assez simple. Ce que tu veux faire, amf-mo-je me
 trompe, c'est gagner un peu d'argent, hein ? C'est bien ça ? Tu
 veux le faire des bénéfices. Et tu vas les déclarer aux impôts ? Non,
 n'est-ce pas ? Alors c'est idiot. D'un côté, c'est à tes risques
 tu gagnes de l'argent qu'ils ne déclarent pas, et d'un autre côté, il
 y a des gens qui gagnent de l'argent qu'ils déclarent, eux.
 Quand les seconds ont l'adresse des premiers, devrais-je que
 en fin ?

Puree, des posters dans Génération 4, ça ramonte à la nuit des temps. Nous n'en faisons plus depuis que le changement de couverture auparavant, elle était agrafée (on dit "pique"), il était alors très simple de retirer les posters, il suffisait de dégrafer délicatement le canard, en se cassant un ou deux angles au passage. A présent, la couverture est collée au canard, adieu les agrafes. On pourrait coller les posters avec, mais on ne préfère pas... vous auriez un peu de mal à les retirer proprement.

Le premier numéro ayant reçu un accueil très favorable (comprenez qu'il s'est très bien vendu, et qu'avec vos aides, nous nous sommes payés des super vacances avec tout ce qu'il faut dedans pour nous donner l'envie de recommencer!), nous en avons sorti un deuxième au début de cet été, il doit en rester des milliers d'exemplaires dans les kiosques.

Ceci est une réponse lausne : vous oubliez tout ce qui a été dit.

Guillaume CALVET, Paris

excellente question ! Depuis quelques mois, nous basons sciemment sur le projet d'une telle émission, un projet de toute beauté que nous présenterons dans les prochaines semaines aux Grands De Ce Monde qui décident des grilles des programmes à la télévision. Le problème, c'est que dans ce milieu, il faut faire des petites勾当 très spéciales aux responsables sur-citoyens. Aux dernières nouvelles, Frank refuse de se laisser faire. Je vous en reparlerai dès que ce sera possible, pour le moment c'est encore super secret.

Ha ben mince ! Je suis défilamment enoûté pour toi, d'autant plus que là où je suis et là où est le béocain, je ne pour qu'être embêlé, c'est d'jà pas mal. Trois solutions : soit tu es un type fêlé, et tu commes encore une dizaine vingtaine de disquettes dedans, il y aura bien un moment où tout ça ressortira, soit tu es un type vaillant, et tu tapes dedans, tu cognes, tu arraches, tu griffes, tu craches, soit tu es trop stupide pour utiliser un micro, et tu laisses tomber, prends une corde.

■ **Saint-denis, cool-Gem!**

DCUOL 3815 GEN4

Sauat. bu ne tris coof Ayta

■ Il y a quelques mois, vous disiez en rires que Chase HQ était bien sur Gameboy malgré le fait que la vitesse n'était pas toujours bien répliquée et que l'on retrouvait toute l'intensité du jeu d'arcade et que c'était bien là le principal. Je l'achète donc en toute confiance AVANT le test de Gen4, et que vois-je ? Chase HQ a 2 sur 10 au test, bravo Aberration 4, vous m'avez juste fait perdre 245 francs, c'est beaucoup !

Vincent THEVAL, Orvault

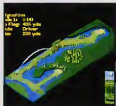
En ou, continue le di, s'agit d'un jeu paru en News. A en jeu, pour faire nous une rubrique Tests ? Les news, ce n'est pas présenter des jeux que nous avons vu se pendre ? Neurs dans nous bureaux, se pendait très minutieusement un micro-informaticien. On se contente de nous aviser l'existence d'un jeu, on glisse une petite citation rapide, mais il faut impérativement attendre le test pour connaître les défauts et les qualités du jeu, car c'est à l'occasion d'un test plus poussé qu'on peut vraiment juger un jeu. Pour News, même si ce n'est pas le cas en ce qui concerne, à l'arrivée que nous parlons au News d'un jeu, pas finalité, d'ou des déceptions (ou des catastrophes) lors du test, quand on a pu essayer le jeu en fin. C'est bien que nous sommes désolés pour ce qui n'est arrivé, nous ne cherchons pas à abuser de votre confiance !

[illegible]

MASTER GOLF

Depuis qu'il joue à Master Golf sur son ST, Tristan se prend pour Birdie... Il ne se nourrit plus que de graines et passe ses journées perché sur le dossier de sa chaise. Il a tout de même daigné descendre de son perchoir pour nous "pondre" ce test enthousiaste !

Que font les pilotes de chasse ou d'hélicoptère (de l'armée !) lorsqu'ils ont quartier libre ? Ils jouent au golf ! J'en suis sûr pour preuve l'amitié de Master Golf, dernier produit de la société Microprose qui connaît décidément une rentrée fortie. Comme les nombreux autres logiciels plus "réservés" de cette compagnie, Master Golf est techniquement remarquable et s'impose d'emblée comme un des hits incontournables de sa catégorie : la multitude d'options disponibles est impressionnante, de même que la qualité irréprochable de sa réalisation (surtout pour du ST, n'en déplaise aux incondionnelles).



Commençons par le côté « spectateur », particulièrement mise en valeur : une perspective cavalière en 3D isométrique servant à évaluer la trajectoire de chaque coup est proposée, et il est possible de faire pivoter l'angle de vue pour en apprécier les diverses difficultés. Lors de l'exécution de chaque swing, une option reconstitue les changements et mouvements de caméra, laissant au joueur le choix entre cinq configurations différentes pour suivre la progression de la balle. Le rendu est tout simplement saisissant, avec un effet de zoom remarquablement fluide, très spectaculaire lorsque la trajectoire passe au travers des arbres ! Le relief du terrain est quant à lui vraiment réaliste, même en dehors du green. Il faut voir (et entendre, car les bruitages n'ont pas été oubliés) la balle rebondir, rouler ou tomber dans l'eau ! On remarque nettement les différentes parties, parfois très acoustes, et l'on se rend compte qu'il doit parfois falloir des dons d'apôtre pour aller débloquer une telle partie.

D'autres options permettent de visualiser le terrain ; le quadrillage du green bon sûr attire l'attention, le putting est dans certains cas vraiment délicat, ce qui est logique, sauf dans les rares occasions où l'effet green est positif, mais également une vue de derrière le drapeau et un étonnant système d'approche matérialisé par des jumelles qui opèrent un travelling en ligne droite depuis la position de la balle jusqu'au drapeau. Bien sûr le ST a ses limites, et le paysage est simplifié lors des animations, pour retrouver l'intégralité de ses détails lorsque l'image se stabilise. L'aspect simulation n'est pas négligé, bien au contraire, nombreux sont les paramètres pris en compte pour modifier la frappe de la balle, depuis la position des pieds jusqu'à l'enfoncement du tee. Les puristes apprécieront, personnellement je dois avouer que ces finesses m'échappent un peu.

Qua plus est, lorsque l'on joue en tournoi contre l'ordinateur, on a le plaisir de voir son compagnon de parcours jouer, ce qui met un peu le jeu mais peut s'avérer fort utile et rend les parties beaucoup



plus vivantes. Six parcours différents sont disponibles, il est possible de visionner à nouveau chaque coup, et même de sauvegarder les plus réussies, ou les plus catastrophes. Un système de carnets est de plus proposé, qui permet de voir évoluer les performances d'un joueur, sans que son handicap. On reconnaît bien là l'amour des Américains pour les statistiques ! Quant au système de jeu, il est vraiment très accessible et réaliste, tout étant géré à la source par un système d'icônes, à un tel point que la doc est presque superflue. Une réussite remarquable qui sert à la fois de jeu et de plaisir des yeux. A vos caddies !



92% GRAPHISME 82 %
SON 62 %
ANIMATION 89 %
JOUABILITE 91 %

Jeu de sport
Edité par Microprose

PC / MC - Amiga / ST / Septembre

PLUS HAUT QUE



★
AN
★



THUNDERHAWK

Les simulations d'hélicoptères, si elles sont assez rares en comparaison du nombre de simulateurs de vol en avion de tout genre, profitent généralement d'une excellente réalisation, et Thunderhawk de Core Design ne manque pas à la règle. Après Gunship et LHX Attack, Thunderhawk représente un excellent choix pour ceux aimant ce genre de logiciel, mais aussi pour ceux voulant les découvrir.

SIMULATEUR OU JEU DE TIR ?

En effet, ce jeu se rapproche plus d'un jeu d'arcade que d'un véritable simulateur de vol, assez peu de touches et d'options étant disponibles.

Le clavier sert essentiellement à obtenir les différentes vues extérieures et à utiliser quelques éléments tels que les tours thermiques ou lumineuses, la vision infrarouge, la carte de la région. Pour tout ce qui est contrôle de l'appareil et gestion de l'armement, la souris permet de tout faire (ou les touches clavier pour ceux aimant le défi).

En faisant le bouton droit enfonce et en bougeant le souris vers l'avant ou vers l'arrière, vous augmentez ou diminuez la puissance de votre rotor, ce qui permet de s'élever dans le ciel ou de descendre. En cliquant rapidement sur ce même bouton, vous passez d'une arme à une autre, les cibles étant automatiquement « lockées » par votre ordinateur de bord. Un système de caméras permet à ce propos de voir sur un écran le type de la cible et son état.

Le bouton gauche sert bien sûr à utiliser l'arme sélectionnée, la portée et l'efficacité de cette dernière étant très variable suivant son type.

En fait, Thunderhawk peut être rapporté à F2D Realizer pour ce qui est de l'intérêt du jeu, très axé sur l'action et sur la rapidité. Le problème vient du fait que l'hélicoptère est lent, ce qu'il doit sûrement à son armement lourd et à son blindage impressionnant.

Il bénéficie par contre de possibilités de mouvements que n'ont pas les avions (vol stationnaire ou « en marche-arrière ») et ce sont ces mêmes possibilités qu'il faut utiliser au mieux.

DES ENNEMIS TOUS AZIMUTS...

De l'action, vous allez en avoir, car les ennemis sont très nombreux, trop peut-être, faisant que par moments vous êtes attaqué par quatre, cinq, voire six adversaires, au sol ou en l'air. Plutôt que de se précipiter vers vous aveuglément, il vaut mieux y aller prudemment et faire le ménage sur votre chemin. Si les cibles terrestres (radars, installations, canons antiaériens, convois, lance-missiles...) sont assez faciles à détruire, il n'en est pas de même des hélicoptères ennemis et surtout des avions, ultrarapides. Au fur et à mesure que vous êtes touché, certains de vos systèmes tombent en panne, ce qui rend le contrôle de votre appareil de plus en plus dur ou avec la destruction de vos armes, vos capacités offensives quasiment nulles. En fait, réussir une mission du premier coup est pratiquement impossible. Il faut s'y reprendre à plusieurs fois, repérer la localisation des forces ennemies, et choisir votre armement en fonction de la mission. Plusieurs types de missiles (jet-kill, air-air ou multi-cibles), de bombes, et votre canon, sont les armes disponibles.

UNE AVENTURE DIFFICILE

Chacune des six campagnes propose une dizaine de scénarios de difficulté progressive. La difficulté de ces missions est d'ailleurs un des éléments critiqués de ce jeu, puisque pesante la troisième mission, il devient très difficile de s'en sortir. Pour ce qui est de chaque campagne, les missions s'enchaînent toujours dans le même ordre au cours d'une histoire évoluant en fonction de vos résultats. Entre chaque sortie, un briefing de votre supérieur permet de vous présenter votre prochain raid. Cependant, ce briefing permet de choisir les armes adéquates, en fonction des objectifs à atteindre.

UNE TECHNIQUE ADAPTÉE

Si le nombre de couleurs utilisées au cours du jeu est largement suffisant pour les scènes de simulations, nous aurons pu espérer un peu mieux pour ce qui est des scènes intermédiaires, quelques peu décevantes sur Amiga. L'animation est



par contre totalement en rapport avec le type même du jeu, rapide et fluide. Le plus remarquable reste le fond sonore très réaliste, avec en permanence le bruit de votre moteur, plus les bruits de votre canon, de vos missiles. Accrocheuse celle que lorsque vous êtes touchés, l'ennemi se met à trembler avec le bruit des impacts des balles ou des missiles ennemis, ce qui donne une ambiance pesante et crissante à l'ensemble des phases de simulations. A noter aussi que tout le jeu, soit la documentation et les textes de briefing seront traduits en français. dommage que le jeu soit si difficile ! Mais j'y retourne quand même...

DIDIER LATIL

MINI ABILIER DU 20^{SIÈCLE}, ZAMKAS

85%

GRAPHISME	85 %
SON	88 %
ANIMATION	88 %
JOUABILITÉ	83 %

Simulation
Édité par Core Design
Amiga / ST - septembre



**PLUS
FORT
QUE...**



F117A NIGHTHAWK



L'arme secrète des Alliés durant la guerre du Golfe avait un nom : Jean Delaite. A bord de son avion ultra perfectionné, il était prêt, à tout moment, à survoler les bases ennemies et à les bombarder. Manque de chance, ils n'ont jamais voulu le laisser entrer sur une base militaire, lui qui se balade depuis 15 jours affublé d'un tutu ! Tout le monde ne peut pas être parfait...

Et voici comment convenue le dernier bébé de Micropose. Cette fois-ci, il est question du F117 qui est le petit frère du F19, n'ayant lui-même rien à voir avec les F15 et F16. Tout ce que pour vous montre l'imagination débordante des constructeurs d'armes américaines. Vous vous demandez sûrement ce que peut-être le F117 de plus que le F19 ? En bien il est encore plus furtif, puisque les si-

gnaux radars ont encore moins de peine sur ses contours. Les responsables de chez Micropose ont repris F19 pour le modifier (en mieux, heureusement), ce qui n'a pas l'air de les gêner. Je pense d'ailleurs que ce sera le fer de lance de leur campagne publicitaire. Qu'a donc subi le F19 pour se transformer en F117 ? Celui-ci est avant tout doté de nouveaux graphismes beaucoup plus fluides. Les villes, par exemple, ne sont plus des zones sombres dotées de trois ou quatre tours, mais elles sont bel et bien composées de plus d'un dizaine de bâtiments en tout genre. D'ailleurs ces immeubles reflètent avec précision ses impacts de balles (les explosions sont assez bien réussies). L'avion lui-même est bien mieux dessiné que son prédécesseur, et il est plus maniable. Finalement les embardées catastrophiques dues à un mouvement trop brusque, disparaissent vous avez le contrôle total sur votre appareil. Le décor est plus complet, c'est-à-dire que le décor semble moins désert et que l'Europe est parsemée d'agglomérations (la nuit, vous pouvez même apercevoir les lumières des villages isolés). Le relief est quant à lui bien plus présent que dans F19. Les missions sont identiques à celles de F19, mais l'aviateur est un peu moins bête et sa stratégie semble aussi avoir changé ; à moins que ce ne soit moi. La nouveauté réside également dans le tableau de bord, beaucoup plus propre et fonctionnel. Les pays dans lesquels se déroulent les missions ont aussi subi des modifications, puisque vous vous battez désormais dans de nouvelles zones comme la Colombie, le Panama, le nord du Japon et l'Irak. Le joueur suit aussi la possibilité de créer ses propres mondes ; l'option n'est pas présentée sur le version testée, mais de toute façon, le joueur pourra générer lui-même ses propres missions. Lorsque vous êtes à votre QG, vous avez accès à une

option très intéressante qui vous permet de visionner sous différents angles un de vos vols précédents et d'intervenir à n'importe quel moment. Cette option se présente sous la forme d'un magnétoscope, un peu comme dans Red Baron. Le plus gros défaut de F117 est qu'il possède les mêmes missions que F19, ce qui risque de biter les possesseurs de ce dernier. De plus, la souris n'est plus le fidèle accessoire du pilote solitaire dernière sa console, puisqu'elle a été remplacée par le joystick et le clavier. Donc vous devez investir dans un joystick car le manivelle au clavier ne me semble pas être la panacée. Autre problème majeur, l'animation. Comparativement à son confrère, F117 n'est, disons-le, pas très fluide. Pour être plus précis, il est bougeusement écopé. Cela s'explique peut-être par le divorce du paysage, mais on a quand même vu mieux !

En conclusion, même si F117 n'est autre qu'une version améliorée de F19, il n'en est pas moins un super simulateur de vol. Malgré ses défauts, il est tout de même arrivé à me séduire du premier coup, et bien que je possède F19, je me dois, en tant que fan de simulations, d'acquiescer F117 !



83%

GRAPHISME	82 %
SON	80 %
ANIMATION	81 %
JOUABILITE	89 %

Jeu d'aventure
 Edité par Micropose
 PC : Septembre



LORICIEL

BABY JO

LE GONG-HUTE

LE HEROS DES HEROS!

Sortie nationale le 30 octobre chez tous les revendeurs.

Disponible sur Amiga - Amstrad CPC Atari - IBM PC et Compatibles

Pour recevoir en avant première le PC et le PCX 3D et une Prêt-à-Porter 3D, remplissez et renvoyez ce questionnaire à l'adresse suivante : LORICIEL, Dept. V.P.C., 11, rue de la République, 92000 Nanterre.

☐ OUI je commande 1 jeu : PC et Baby Jo (prix conseillé de 34 900 FF TTC) pour 29 900 FF.

☐ OUI je commande 1 jeu : Prêt-à-Porter 3D (prix conseillé de 34 900 FF TTC) pour 29 900 FF.

Nom : _____

Prénoms : _____

Adresse : _____

C.P. : _____

Code postal : _____

City : _____

Code postal : _____

City : _____

MAGIC POCKETS



Lorsque nous avons vu le héros de *Magic Pockets*, toute la rédaction a éclaté de rire. Petit, gros et joufflu, c'est le portrait tout craché de Didier. A se demander si les Bitmap Brothers ne se sont pas inspirés de leur récente rencontre avec ce dernier pour inventer le Bitmap Kid ? Quoi qu'il en soit, pour éviter le drame à la nurserie de Génération 4, nous avons laissé Didier tester ce jeu d'action original.

Tout le monde à la rédaction est tombé sous le charme du Bitmap Kid, ce personnage joufflu et grotesque, tout droit sorti de l'imagination débordante et délirante de ses créateurs, les Bitmap Brothers. Ils nous avaient éma-

veillés par leurs précédentes réalisations (Speedball, Cadaver, Gods), mais Magic Pockets va encore plus loin, avec l'apparition d'un style de jeu que l'on ne trouvait déjà

On a volé les jouets du Bémap Kid, et il part donc à leur recherche : il doit pour cela, traverser quatre régions : les caves, la jungle, le lac et la montagne. En moyenne, chacune de ces zones est constituée par plus de deux cents scènes, ce qui risque de vous occuper un bon moment. Il devra retrouver son vélo au niveau 1, puis ses gants de boxe, son masque, et enfin son just préhière, une belle en cootouhou sur laquelle il s'assoit et rebondit sur le sol.

Pour ce qui est de vos adversaires, ils semblent assez stupides en début de nouveau, et se montrent plus tard relativement intelligents et nombreux. Ils se cachent, changent brusquement de direction et vous lancent divers pièges. Ils ont des intentions diverses et s'efforcent de vous. Vous pouvez amplement leur tenir tête (dans les tommes au niveau 1, puis des rauges, des glaçons, et enfin des boules de neige au dernier niveau). Certains d'entre eux s'efforcent rapidement, alors que d'autres rôdent à plusieurs de vos tris. Si vous laissez votre dog appeler un certain temps sur le bouc, il pourra vous aider en causant. Il est sûr qu'il devient votre ami, capable d'apporter un adversaire.



qu'il ait de toucher ou dernier pour qu'il se transforme en bonus. En outre, à chaque niveau, elle vous procure une récompense supplémentaire, redoublée ou triplée. On peut même miser sur le sautoir pour atteindre un endroit autrement inaccessible, ou utiliser la supermote pour vous mettre en boue et bondir sur une plateforme inaccessible.

Des bonus sont bien sûr disséminés un peu partout dans les régions à parcourir, mais surtout le Steam Kid peut lui-même miser ses propres bonus à l'ade de son prochain. En effet, un certain nombre de bonus sont réservés à la gauche de l'écran. Au début à 100 points, le programme de coût points à chaque fois que vous tuez un ennemi, jusqu'à un maximum de mille points. Il suffit alors d'acquiescer à l'offre d'un ennemi, pour que, lorsque vous le tuez, il se transforme en

un bonnet de la valeur indiquée par le compteur, ce qui par la même occasion remet le compteur à zéro.

Tout l'astuce de ce système vient du fait que tous les 5000 points, le compteur passe du mode bonnet-point au mode bonnet-objet, et réciproquement. Cela signifie qu'un nouveau compteur apparaît alors en bas à droite de l'écran, avec cette fois-ci divers objets très utiles. Entre les bonbons vous retrouverez de la force, les objets les plus problématiques de l'histoire, pendant un certain temps, et le bonnet de téléportation jusqu'aux salles cachées, il faut lui aussi jeter aux orties avant de bien comprendre l'intérêt de chacun de ces objets.

Magic Pockets peut donc se jouer à plusieurs niveaux. Si vous êtes assez observateur et relativement doué avec votre manette de jeu, vous exploiterez ce système au mieux, pour obtenir des potes



d'énergie lorsque vous êtes faible, des armes plus puissantes lorsque les ennemis sont trop nombreux.

En outre, même après avoir joué plusieurs heures, vous découvrirez de nouvelles bonus et de nouvelles ruses pour déclencher certains mécanismes. Qui plus est, vous avez toujours la possibilité d'utiliser un certain nombre d'objets, dont vos jouets. La machine à chewing-gum au premier niveau par exemple, elle vous permet de voler.

Magic Pockets ne sont pas aussi minces que la qualité des graphiques caractérise tout toujours les jeux des Bitmap Brothers. Non seulement ils sont superbes mais les animations et les effets spéciaux utilisés pour les décors ont été choisis avec beaucoup de soin et de goût. Les décors sont vraiment denses et ludiques. La tête des monstres lorsqu'ils sont assommés est géniale. Tout le jeu est bien agrémenté de multiples bruits bizarres ou surprenants, et une musique très rythmée rendant le jeu encore plus agréable. Les personnages ont une apparence tout sur tous les plans. Techniquement il n'y a rien à redire, et pour ce qui est de l'intérêt, il est le seul depuis bien longtemps à nous avoir surpris par ses innovations et son style inimitable. Au même titre que Xenon 2 et Spindizzy, il faut lui attribuer un jeu à posteriori absolument.

DIDIER LATIL



93%	GRAPHISME	90 %
	SON	90 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	95 %

Jeu d'arcade

Édité par Renegade

AM : dispo – ST : fin septembre

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



A lors que le dernier épisode de la série de *Pools of Radiance*, *Pools of Darkness*, va bien bientôt sortir,SSI veut d'entamer une nouvelle campagne, qui se déroule toujours dans les *Forgotten Realms*. *Gateway to the Savage Frontier* en est le premier volet. L'action se situe dans le nord-ouest



des Royaumes Oubliés, vers les régions barbares d'où une horde incessante d'Orcs et de Trolls déferle sur la zone civilisée, en pillant et en tuant tout ce qui se présente sur sa route.

Les personnages créés seront de niveau 2. Le procédé reste le même et les règles d'AD&D sont toujours respectées à la lettre. Il est cependant dommage qu'il n'y ait pas de différences entre les alignements, ce n'est qu'un *Falsh* ou *naersa* à entrer dans une équation d'un *d* ou *m* de moins ou plus. A part cela, je n'ai pas remarqué de changement au cours de l'aventure avec les précédents SSI du même genre, pour ce qui est du système de jeu.



clerc de Béné (aucun problème pour les alignements car c'est pas un gentil). Puis l'aventure s'oriente d'elle-même vers d'autres lieux et d'autres péripéties. Du côté rébellion, Gateway to the Savage Frontier est légèrement plus beau que ses prédécesseurs. En revanche la musique, même avec une carte AdLib, est toujours aussi moyenne. On ne peut pas tout avoir.

JEAN DELAITE

78%

GRAPHISME	77 %
SON	68 %
ANIMATION	-
JOUEABILITE	80 %

Jeu d'aventure
Edité par SSI
PC : Fin Août

AMIE
LE PRO.

PERIPHERIQUES AMIGA

The image displays nine electronic components, likely integrated circuits or modules, arranged in a 3x3 grid. Each component is shown with its specific technical specifications printed on it.

- Top Row:**
 - Component 1:** 12 Mo: 3.200 F, 12 Mo: 3.700 F, 12 Mo: 3.800 F
 - Component 2:** 12 Mo: 3.900 F, 12 Mo: 4.000 F, 12 Mo: 4.200 F
 - Component 3:** 12 Mo: 4.300 F, 12 Mo: 4.400 F, 12 Mo: 4.500 F
- Middle Row:**
 - Component 4:** 12 Mo: 4.600 F, 12 Mo: 4.700 F, 12 Mo: 4.800 F
 - Component 5:** 12 Mo: 4.900 F, 12 Mo: 5.000 F, 12 Mo: 5.100 F
 - Component 6:** 12 Mo: 5.200 F, 12 Mo: 5.300 F, 12 Mo: 5.400 F
- Bottom Row:**
 - Component 7:** 12 Mo: 5.500 F, 12 Mo: 5.600 F, 12 Mo: 5.700 F
 - Component 8:** 12 Mo: 5.800 F, 12 Mo: 5.900 F, 12 Mo: 6.000 F
 - Component 9:** 12 Mo: 6.100 F, 12 Mo: 6.200 F, 12 Mo: 6.300 F

PERIPHERIQUES ATARI

Model	MSRP
GAUCHO	
2000 1.8	2,599 F
2000 2.0	3,099 F
2000 4	3,299 F
2000 3	3,999 F
GAUCHO 1.8	
2000 1.8	2,599 F
2000 2.0	3,099 F
2000 4	3,299 F
2000 3	3,999 F
GAUCHO 2.0	
2000 2.0	3,099 F
2000 4	3,299 F
2000 3	3,999 F
GAUCHO 4	
2000 4	3,299 F
2000 3	3,999 F
GAUCHO 3	
2000 3	3,999 F
GAUCHO 1.8	
2000 1.8	2,599 F
2000 2.0	3,099 F
2000 4	3,299 F
2000 3	3,999 F

DISQUETTES 3 1/2 DF-DD

Par 50 : 3 F l'unité

Par 10 : 3.50 F l'unité

OFFRE SPECIALE RENTREE :
POUR LES MICROS BUDGETS
ACHETEZ EN SEPTEMBRE ET
PAYEZ EN NOVEMBRE *

Plus de 50000 et votre association de bénévoles

LES PACKS CADEAUX AVEC[illegible]

CONSOLES

SEGA MEGA DRIVE + 1 JEU 1.180 F	SEGA GAME GEAR + 1 JEU 1.180 F	ATARI LYNX + 1 JEU 990 F
--	---	-----------------------------------

AVA le star du PC...
à prix cadeau

AVA 2012

- AT 280 + 12 MHz
- 1 Mo RAM ext. 4 Mo
- 1 Mo RAM int. 4 Mo
- 1 lecteur 3 1/2"
- 2 Ports serie
- 1 port parallel
- Clavier 101 touches
- Carte VGA

AVA 3016

- 2 Lecteur 2 1/2 1.44 MB
- 1 port parallèle
- Cluster 102 touchme
- Carte VGA

LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
GARANTIE 2 ans (sauf panne de l'unité de base)
CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
REPARER Votre old avec les pièces ATARI ou AMIG
réparés à 50% de sa valeur**

POUR COMMANDER \$3.57/8.20

VPC	T1	ad. entrées 25/11 Paris	43 57 48,2
ATM	T1	ad. entrées 25/11 Paris	43 57 48,2
AMM	T1	ad. entrées 25/11 Paris	43 57 48,2
PC	T1	ad. entrées 25/11 Paris	43 57 48,2
SERVICE TECHNIQUE DE CASH	T3	passage du eu de Rte 25/11 Paris	43 56 48,4
MARS-ELLE LOUIS	88	cours Lendard 1908	59 51 47,5
MARS-ELLE LOUIS	88	cours Lendard 1908	59 51 47,5

AUTOTURNERIA LINE VPC, 11, 120 VOLTAGE 750-1 POURS
NON
A TRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] / TS
NON GRADUATO

[illegible]

CAPTAIN PLANET

Stéphane était déjà un fan des Tortues Ninja, mais maintenant qu'il y a un Captain Planet, il porte uniquement des vêtements rouges, se teint la peau en bleu, et a envahi les locaux de Génération 4 de plantes, de bébés phoques et d'ours blancs. Quel héros !

Captain Planet, c'est le nom d'un dessin animé américain qui, depuis quelques mois, fait un véritable carton aux États-Unis, et arrive à la rentrée sur Canal+. Le nouveau héros américain est écologiste et combat pour la sauvegarde de la planète. C'est Tony Crowther, à qui l'on doit Captive et qui travaille parallèlement sur Captain 2 et les Chevaliers du Labynthe, qui s'est chargé de faire ce jeu d'arcade assez original et particulièrement réussi.

Vous dirigez donc Captain Planet à travers cinq niveaux représentant différents éléments. Chaque niveau est, on peut le dire, un jeu en lui-même. En effet, non seulement le but du jeu change, mais aussi le environnement de Captain Planet, puisqu'on fait vous dirigez les différents personnages constituant l'équipe de Captain Planet !

Ainsi, le premier niveau représente le feu. Votre but est de détruire l'ensemble des déchets nucléaires, puis de consolider la couche d'ozone sur laquelle marchent des ours blancs devant repêcher le pôle Nord. A ce niveau, le Captain Planet, en plus de ses déplacements normaux, est capable de lancer des boules de feu pour détruire les déchets ou les ennemis. Il peut aussi, lorsqu'il fait une erreur de mouvement et d'appréhension à tomber de trop haut vers le sol, revenir directement à un endroit sûr, à l'aide d'un ballon. Voilà qui évite de perdre trop vite vos vies. Dans la première partie du niveau, Captain Planet est à pied, mais il retrouvera vite son vaisseau spatial pour aider les ours.

Changement de décor pour le second niveau qui n'est autre que le monde des glaces. Il faut débarrasser la mer de déchets toxiques et libérer des dauphins

emprisonnés. Même principe que d'habitude, si ce n'est qu'en cas de chute, vous pouvez maintenant construire sous votre personnage un mini toboggan traitant sa chute et le déviant quelque peu. Au niveau du feu, vous construisez maintenant des plate-formes de glace tout d'abord au bout de quelques secondes. Elles sont utiles pour repêcher certains animaux, mais également pour détruire les monstres. Touchés par votre feu, ils se gèlent pendant un temps assez court, et il faut alors en profiter pour les détruire... Voilà qui me rappelle quelque peu Bubble Bobble ! Après un passage en sous-marin, où il faut négliger le nettoyage des déchets, vous ressortez à l'air libre pour aller libérer les dauphins.

Le troisième niveau représente la forêt tropicale. Il faut détruire des arbres polluant la forêt, mais pour cela, vous devez déjà les trouver. A ce niveau, Captain Planet lance des coeurs qui, lorsqu'ils touchent une plante, la font pousser. Une fois la plante à sa taille maximale, vous pouvez y grimper et repêcher ainsi un étage supérieur. Lorsque vous tombez, le Captain Planet lance des coeurs sous lui, faisant ainsi sa chute.

Vous l'aurez donc compris, à travers les

cinq niveaux de jeu, le maître mot est variété. En effet, avec un but de jeu différent et une maniabilité nouvelle à chaque niveau, on peut difficilement se lasser de jouer. Captain Planet bénéficie en plus d'une réalisation particulièrement soignée, avec des décors très beaux, une animation du personnage et des monstres vraiment fluide, et des dialogues des couleurs réussies. On pourra regretter les musiques qui sont trop répétitives et deviennent rapidement pénibles. Quoi qu'il en soit, ce jeu d'arcade signé Mindscape est vraiment original et très jouable, ce qui en fait un des plus sympathiques jeux de télévision du moment.



91%	GRAPHISME	81 %
	SON	80 %
	ANIMATION	86 %
	JOUABILITÉ	80 %

Jeu d'arcade
Édité par Mindscape
ST / PC : annoncé - Amiga : dispo



Et ce n'est que le premier niveau !

Vous préféreriez voir le dos de ce monstre...



RODLAND

Dernier-né des "cute-game", Rodland, adaptation du jeu d'arcade, reprend l'esprit de Bubble Bobble ou New Zealand Story, en y ajoutant une réalisation technique exceptionnelle. Il faut dire que l'équipe de programmeurs ayant réalisé Rodland n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il s'agit également des programmeurs de SWIV, logiciel primé et reconnu par tous.



Cette fois-ci ils ont changé complètement de genre et de style, avec un jeu de tableaux du plus pur style, mettant en scène deux petites fées presque jumelles à la recherche de Mom (leur mère) kidnappée et retenue en haut d'une tour par les horribles habitants de leur village d'origine. Pour cela, chacune d'entre elles (en vous jouez à deux) dispose d'une arme simple, leur permettant d'attraper les ennemis puis de les balancer de gauche à droite pour les détruire. Si les premiers niveaux lussent appa-



raître deux ou trois créatures hostiles, les suivants ne leur laisseront aucun répit avec plusieurs sortes d'ennemis présents en grand nombre. L'action du jeu est classique puisqu'il s'agit de détruire tous les ennemis et de ramasser le maximum de fleurs pour marquer des points. A noter que pour passer au niveau supérieur, il existe deux techniques : la première se résume à tuer tous les monstres, alors que la seconde consiste à ramasser en premier toutes les fleurs pour accéder au mode "Extra Game". Dans ce dernier, les monstres ennemis présents à l'écran se transforment en des créatures de couleur rosâtre, que chacun des joueurs devra détruire le premier

pour récolter les lettres qu'ils laisseront en expirant. Si l'un des deux parvient à former le mot "Extra", il récoltera une vie supplémentaire. Au niveau des armes, le principe est le même, c'est-à-dire que certains monstres laisseront des armes qu'il faudra juste ramasser pour les utiliser. Certaines de ces armes sont assez applicables très le briquet qui se transforme en véritable lance-flamme, ou bien les roquettes qui traverseront toute la largeur de l'écran dès qu'une des fées les touchera, ou bien encore cette superarme occupant presque la moitié de l'écran et détruisant tout sur son passage. Voilà

pour les combats ! Mais pour se sortir des différents niveaux de Rodland, le joueur doit utiliser un autre des pouvoirs des fées. En effet, certaines plateformes se révéleront nécessaires, tout comme certains bonus. Donc ce cas, le joueur doit construire des échelles, vers le haut ou vers le bas, en appuyant sur le bouton du joystick. Cette technique peut également s'avérer précieuse pour échapper momentanément aux ennemis et se sortir d'une situation critique.



En tout, le jeu comporte près de 40 niveaux, avec tous les dix tableaux un combat contre un ennemi plus coriace que les autres. C'est ainsi que vous affronterez dans l'ordre, des coquilles, une tortue, un éléphant, et enfin un guerrier redoutable ayant la possibilité de changer d'apparence et surtout de volume. Sur le plan de la réalisation, Rodland est tout simplement superbe, avec des graphismes somptueux haut en couleur, un accompagnement musical et des bruitages géniaux, auxquels il faut ajouter une parfaite maniabilité des personnages et une grande jouabilité, sans oublier les multiples petites animations des ennemis. Sans aucun doute, l'un des meilleurs de sa catégorie !

FRANK LADOIRE



GRAPHISME	86 %
SON	83 %
ANIMATION	83 %
JOUABILITE	92 %

Jeu d'arcade
Edité par Storm
Amiga / ST : Fin Septembre



WORLD CLASS RUGBY

Avec l'approche de la coupe de monde de rugby, prévue au mois d'octobre prochain en Angleterre et en France, plusieurs sociétés ont décidé de sortir des simulations de ce sport (peu représenté sur micro, il est sur le marché se nomme Audiogenic avec World Class Rugby). Ce jeu regroupe bien sûr toutes les équipes qualifiées pour la phase finale de la compétition et propose de nombreuses options. Tout d'abord il est possible de choisir les règles en fonction du mode de jeu sélectionné. En effet, l'arbitrage sera beaucoup plus sévère en match international qu'en simple rencontre amicale, voire en championnat.

Après avoir choisi son équipe, le joueur peut la personnaliser en influant sur les couleurs de la tenue. Cette dernière peut même être sauvegardée. Ensuite, chacun des joueurs est interchangeable en fonction de la technique adoptée, et cette option est à considérer après chaque rencontre. En effet, cha-

que des équipes adverses possède ses propres caractéristiques techniques, et il s'agira, pour le joueur d'opter pour la meilleure formation. Une fois le match commencé, tout se gère via le joystick, et quelques minutes sont nécessaires pour bien maîtriser le mouvement des joueurs. Ceux que vous dirigés est surmonté d'une flèche et il est aisé de changer de joueur en pressant



simplement sur le bouton du joystick, cette flèche allant se positionner sur le joueur le plus près du ballon. Autre précision en ce qui concerne les joueurs : lors de certaines ballées arrêtées (touchés) ou bien en position de champ, une barre traversée d'un curseur est présente sous



celui-ci, cette dernière indique la puissance du coup délivré. Enfin, le dernier descriptif technique concerne la direction et la puissance des coups frappés ou des transformations par exemple. Avant de frapper, un radar représentant le terrain apparaît à gauche de l'écran avec une barre oscillant de gauche à droite : elle indique la direction du coup. Après avoir déclenché la frappe, une autre barre apparaît, allant de bas en haut : elle indique la puissance du coup.

Au menu du jeu, World Class Rugby est très complet avec des choix techniques à opérer en temps réel (lors des touches ou des mêlées par exemple) et une assez bonne jouabilité. Le jeu est vu de trois quarts, hauteur arrière, mais il est possible d'en changer la vision, en pressant la touche « escape » pour obtenir une vue légèrement de côté. La réalisation du jeu est tout à fait correcte avec de bons graphismes et une bonne animation des personnages, seule la vitesse de déplacement des joueurs, trop lente, est à critiquer.

Mais World Class Rugby reste un excellent jeu qui grandit, grâce d'habitude pour ce type de jeux, toutes ses dimensions à deux (les séances de mêlées pour gagner du terrain sont épuisantes). Une bonne surprise !

Beau
plongeon
pour
un essai !

FRANK LADOIRE

83%	GRAPHISME	67 %
	SON	70 %
	ANIMATION	67 %
	JOUABILITÉ	89 %

Jeu de sport
Édité par Audiogenic
Amiga / ST : septembre

LA FOIRE AUX AFFAIRES

Crac sur les prix à MICRO & CO
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

MICRO



Votre budget micro est serré ?
MICRO & Co y a pensé !

On y trouvera les discounts lous de Paris, réduits pendant 4 jours au même endroit. Mais aussi les salies, les fins de série, les promotions spéciales salon, et des millions de logiciels du domaine public avec la participation de DP Mig, le magazine du soft (presque) gratuit. Ne manquez pas la foire aux affaires !

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui

échappent aux crises des années 90.
MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction : bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, libre ou affaires et en exclusivité, le premier village CD PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec... Toutes les grandes marques de micros et de consoles

seront représentées.
MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.



CD ROM, CD-MA, CD-4, CD-5, CD-6
PHOTO, CD VIDEO : TOUJOURS LA
TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE
QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

WRECKERS

Nous sommes en pleine ère stellaire, les voyages dans l'espace sont devenus monnaie courante, mais les vaisseaux ont besoin de se guider dans cette immensité. C'est pourquoi BEACON 04523N a été créé.

Il s'agit d'une station spatiale devant justement guider les vaisseaux à se diriger dans l'hyper-espace. Cette station est tenue par trois droïdes veillant au bon fonctionnement de l'installation, mais aussi par trois hommes en costume artificiel, que l'on juge bon de réveiller tous les mois pour des inspections de routine ou en cas d'alerte.

En bon commandant !, le moment est venu de vous réveiller, car il se passe quelques petites choses désagréables aux alentours de la station. En effet, des créatures bizarres, d'origine inconnue, s'approchent de la station. Votre mission se compose de deux phases indissociables : il faut dans un premier temps surveiller que le signal émis ne se dérègle pas, sinon les vaisseaux en hyper-espace sont perdus et c'est la catastrophe. Il

faudra aussi lutter contre ces aliens appelés Plasmodians (espèces d'arabes verdâtres) proliférant comme du chendentil dans votre belle station.

Pour ce qui est de leur taux de reproduction, c'est encore pire que les lapins ! De plus, ces créatures s'attaquent aussi bien aux droïdes qu'au matériel, avec, ne l'oublions pas, un penchant pour le char humain. D'ailleurs, elles tentent de capturer les humains, pour créer un être hybride encore plus dangereux. Tout le monde sait que le pire des prédateurs n'est autre que l'être humain, alors mélange avec ces Plasmodians de malheur, je vous laisse imaginer. Il faut donc surveiller les signaux, les antennes sentinelles de la station, se servir d'un « séparateur spatial » afin de détruire les créatures à l'extérieur, mais aussi combattre au laser à l'intérieur de la station, et tout ça en même temps.

La station est plutôt grande avec diverses passerelles et ascenseurs. De plus vous vous rendrez vite compte qu'il faudra créer d'autres robots afin de protéger les zones sensibles, sinon c'est perdu pour vous. En effet, le jeu est en temps réel, c'est-à-dire que pendant que vous vous prenez la tête à réparer le laissez-vous guider, les Plasmodians cessent de vous attaquer en deux. Le danger est d'autant plus grand que lorsque vous perdez un de vos humains, la créature en résultant est pratiquement indestructible.

En jouant à Wreckers, on se rend vite

Dans l'espace,
personne ne
vous entendra
crier...



compte que l'on est mieux chez soi que dans l'espace. Il existe plusieurs sortes de droïdes : les combattants armés de canon antiplasma (les seuls aptes à tuer les hybrides), les médicins droïdes et les trois robots de service.

Wreckers est très bien fait. Les gu-

isages sont agréables et les personnages bougent bien, savent à merveille un peu très marrant. Plus contrairement à la jouabilité est bonne au début, ça devient très vite un enfer, et l'on ne sait plus où donner de la tête.

Afin de bien commencer, je vous

conseille dès votre réveil (après une ou deux parties d'entraînement afin de vous familiariser avec la station) de fabriquer des robots combattants. Personnellement, je considère la partie perdue dès que les Plasmodians ont chargé deux des vôtres en hybrides. Un autre conseil, consultez à éviter de mourir à proximité de la salle de congélation de l'équipage, car vous n'aurez plus aucune chance d'en sortir.

JEAN DELAITE

88%

GRAPHISME	71 %
SON	70 %
ANIMATION	76 %
JOUABILITÉ	82 %

Jeu d'arcade / aventure
Édité par Audiogenic
Amiga / ST : dispo

"FAITES COURIR LE BRUIT...
Final Fight
ARRIVE"



CASTLES

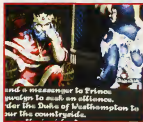
Castles est une simulation de construction entrant dans la catégorie de Sim City. L'action se déroule au Moyen Âge, et vous avez le choix, entre une action historique ou bien un monde plus fantastique (type Dragons & Dragons). En tant que roi, vous devez absolument posséder votre château, mais en plus, ces fortresses servent à garantir la sécurité sur vos terres.

Un menu d'introduction vous propose le choix entre une construction simple ou bien deux campagnes avec pour but la construction de trois et de huit châteaux. Je vous conseille vivement la partie simple, afin de vous mettre les mains dans le jeu sans avoir à passer à chaque chose de plus ardues. Bien sûr, il existe différents niveaux de difficulté, selon lesquels le peuple sera plus ou moins de votre côté, et les nobles sont contre vous, l'argent dans les caisses se fera plus rare, les ennemis plus nombreux... La vie d'un roi n'est pas de tout repos !

Construire un château n'est pas si simple que ça puisqu'il faut d'abord trouver l'endroit idéal (le sol à dire sans trop de rochers, de marécages et qui plus est, à l'abri de toutes les attaques). Le choix idéal est de vous pointer près de l'eau afin de protéger une ville, étant donné qu'il n'y a pas d'attaque maritimes.

Une fois le lieu trouvé, vous dessinez les plans de votre château. Pour cela il suffit de disposer sur le terrain des murs et des tours (comme un jeu de Lingo) en sachant qu'il faut tout faire dans les trois pans de mur, sinon la construction risque d'être instable. Le nombre d'éléments est restreint par vos ressources, ce qui est le premier problème du jeu, car il est très rare de pouvoir remporter ce nombre, et rien dans le jeu n'indique comment faire. Enfin, la construction en elle-même commence. Armé à ce stade, il faudra employer des ouvriers, parmi deux catégories : les ouvriers spécialisés qui sont les fermiers creusant les fondations, les charpentiers dressant les échafaudages, les maçons surveillant la main-d'œuvre, les carriers récoltant les pierres, les transporteurs et les forges

pour fournir le métal. La seconde partie est composée de men-d'œuvre payés en réquisitionnée. Bien sûr, un aussi grand nombre de salariés risque de faire un grand trou dans votre budget, et c'est pourquoi les impôts ont été inventés. Vous levez tout d'abord les impôts locaux qui vont de l'impôt de glorieux à tyrannique. Tous les mois vous avez la possibilité de prélever des taxes



un à mesurer le terrain pour le mur, vous devez gérer votre royaume. De temps en temps, des messages et des personnalités vous rendront visite pour vous parler de quelques problèmes, certains ne sont pas très importants, comme décider du nom du nouveau roi d'un de vos vassaux, mais parfois l'avenir du royaume est en jeu, puisque vous devez décider de la méthode à appliquer face à une rébellion des Celtes, prendre une alternative par rapport au clergé, ou bien décider qui prendra la tête de l'armée lors de la prochaine campagne contre les Picots.

Si vous êtes dans un monde fantastique, la Guildie des voleurs vous rendra visite. Un conseil à ce propos, ne leur cherchez pas de nouvelles car ils sont plus puissants que vous. Quelquefois votre château sera attaqué par des hordes celtes (ou des ogres). Dans ce cas, il suffit de placer vos troupes constituées d'archers et de



guerriers le long de vos murs. Le reste est géré par l'entraîneur. Si les ennemis arrivent sous vos murs, ils se mettront à les détruire sous une pluie de flèches et d'huile bouillante. Gardées est un bon jeu, mais il manque tout de même beaucoup de choses pour en faire un jeu vraiment distrayant. Ce manque ne gène pas la jouabilité mais laisse quelque peu le joueur. Il faut dire qu'au bout de dix heures de jeu (même en campagne) l'on ne voit toujours les mêmes choses, et construire un château devient barbant. La musique de stratégie dans les combats arrive aussi à lasser. D'après les photos étant sur la boîte, les deux intrigues de votre château, l'on dirait voir des catapultes. Il n'en est rien, puisque tout est résumé par un texte vous disant que l'ennemi vous aerté. La musique est aussi très répétitive.

Par contre les animations des ouvriers sont bien faites, et parfois même amusantes (certains tombent des échafaudages et s'écrasent au sol), et les graphismes, lors des rencontres, sont très basiques. En conclusion, Castles reste un jeu inachevé mais à la durée de vie assez courte, à moins qu'Interplay ne sorte des extensions lui permettant de survivre encore quelque temps.

supplémentaires de 50 à 400 livres. N'en abusez pas, car la révolte grandit. Pendant que vos ouvriers construisent les murs, vous devez gérer votre royaume. De temps en temps, des messages et des personnalités vous rendront visite pour vous parler de quelques problèmes, certains ne sont pas très importants, comme décider du nom du nouveau roi d'un de vos vassaux, mais parfois l'avenir du royaume est en jeu, puisque vous devez décider de la méthode à appliquer face à une rébellion des Celtes, prendre une alternative par rapport au clergé, ou bien décider qui prendra la tête de l'armée lors de la prochaine campagne contre les Picots.

JEAN DELAITE

71%	GRAPHISME	69%
	SON	62%
	ANIMATION	72%
	JOUABILITE	83%

Simulation de château
Édité par Interplay
PC : dispo - Amiga : fin d'année



C R O I S I E R E
P O U R U N C A D A V R E
DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES
Delphine Software - 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

PREVIEWS MICRO

Spécial GREMLIN



Gremlin Graphics est une compagnie anglaise se faisant connaître en son temps grâce à de nombreux hits sur 8-bits, principalement avec Monty Mole, leur personnage principal. Le passage aux jeux 16-bits ne se sera, hélas !, pas très bien passé pour Gremlin, qui mettra près de deux ans à retrouver sa notoriété d'antan. Depuis un an, Gremlin enchaîne hits sur hits : Turbo Lotus Esprit Challenge, Team Suzuki, Supercars 2, Switchblade 2, HeroQuest sont là pour en témoigner. Aujourd'hui, l'ambition de Gremlin est encore plus grande. Avec sa nouvelle vague de jeux, la compagnie espère inquiéter les éditeurs les mieux installés, et après notre passage éclair à Sheffield, nous sommes convaincu que ces Anglais ont entre leurs mains de quoi devenir l'un des plus grands labels européens, avec une gamme de jeux aux styles très variés.



VIDEOKID

AMIGA/ST - DECEMBRE

Encore un jeu que Gremlin nous échoue... Il s'agit d'un shoot'em up assez classique dans son déroulement, mais superbement réalisé. Vous dirigez le héros, un petit garçon ayant été aspiré dans le monde audiovisuel de son



de télévision, à cause d'un magnétoscope pas tout à fait comme les autres. Pour s'échapper, il va devoir parcourir cinq mondes, chacun divisé en plusieurs sous-niveaux. Chaque monde constitue un programme du magnétoscope : il y a donc les mondes de type médium, western, science-fiction, fantastique et horreur, avec à chaque fois des décors et des ennemis totalement différents. Le scrolling multidirectionnel sur ST est un plus différentiel sur Amiga. Suivant les niveaux, ce sera vous ou l'ordinateur qui contrôlera le scrolling.

Cela signifie qu'à certains moments, le parcours vous est imposé, comme pour un jeu de tir classique, mais qu'à d'autres moments vous êtes totalement libre de parcourir la niveau comme bon vous semble. Vous avez bien sûr des armes spéciales, ainsi que divers bonus tout au long du jeu, afin de punir un peu le joueur. Les décors et les ennemis semblent assez variés, avec par moments des sprites vraiment énormes et toujours très bien animés (50 images par seconde). Quel qu'il en soit, la réalisation est



vraiment exceptionnelle, pour un jeu d'un genre faisant d'habitude plutôt fureur sur console.



3615 MEGALAND

LA CONCURRENCE EST A 4.25 P.L.A MINUTE MEGALAND RESTE A 0.90 P.L.A MINUTE

- Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant le téléchargement le plus complet de France. Vous pouvez récupérer librement à plus de 600 Mo de domaines publics comprises par Atari ST/TT, Amiga, Mac et compatibles PC XT/AT soit un total de 10.000 logiciels. Protocole BBT.
- Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les contacts, les salons, les boîtes aux lettres (avec bords bismarck) et venez vous éclater avec l'un de nos 8 jeux primes (à supports lots : consoles, radios, etc.)

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" @3615 envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 8,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 81 95430 IGNY (spécifier le type de votre machine).



UTOPIA

Utopia, jeu de simulation se situant entre Sim City et Populous, vous a déjà été présenté dans votre précédent numéro. Voici quelques informations supplémentaires... Dans Utopia, vous contrôlez le développement économique, militaire et industriel d'une colonie sur une planète. Votre but est d'assurer le bien-être de vos colons, et d'accroître leur niveau de

Des
adversaires
assez
étranges



vie jusqu'à atteindre une qualité de vie de 90 % ou plus, une véritable Utopie. Pour développer votre colonie, il faut trouver un juste équilibre entre la croissance de votre industrie, de votre armement et des bâtiments collectifs. Vous avez la possibilité de bâtir plus d'une trentaine de constructions différentes : usines, studios, écoles, entrepôts, canons, locomotives, raffineries...



Ecran principal
sur lequel
vous contrôlez
votre colonie.

Chaque bâtiment coûte bien sûr plus ou moins cher, et surtout ses délais de construction sont très variables. Stades, hôpitaux et œuvres sociales rendent la population plus heureuse, mais il ne faut pas négliger votre industrie militaire pour autant. Pour accroître votre industrie, il faut chercher et trouver des minerais adéquats et des sources d'énergie, sinon c'est la pénurie. Vous pouvez aussi envoyer des espions chez la colonie adverse, option coïtissime, mais vous fournissent des informations essentielles. Vous pouvez enfin investir votre argent dans différents services : la recherche, l'armement, les œuvres sociales... pour en accélérer le développement. Outre les problèmes caractéristiques à ce genre de simulation,

vous allez rapidement découvrir qu'une race extraterrestre occupe la même région que vous. Il va donc falloir protéger vos installations et avoir un armement assez moderne, mais aussi attaquer la colonie adverse, si vous arrivez bien sûr à la trouver. La version finale du jeu proposera dis-



sonnées, avec pour chacun des graphismes et des sprites différents. Il n'est pas encore question de disquettes de colonias ou d'éditeur de monde, la taille du jeu et sa complexité assurant déjà une expérience de vie très longue. Beaucoup plus complexe que Sim City, apparemment beaucoup plus beau et original, Utopia va en outre être traduit en français. Avec une documentation d'au moins quatre-vingts pages pour présenter les très nombreuses options et menus, cette traduction sera vraiment la bienvenue.

AMIGA/ST - Septembre
PC - Début 92



HARLEQUIN

AMIGA/ST - Octobre



de, a été faite en quatre morceaux. Vous devez bien sûr retrouver les quatre parties du cœur et découvrir qui est à l'origine de cette catastrophe, pour rendre à votre monde sa galeté et sa joie de vivre. Si l'histoire et le but du jeu sont loin d'être surprenants, il s'en est pas de même du jeu en lui-même. Les décors et les en-



On n'en avait jamais entendu parler auparavant, alors autant dire que ce jeu d'arcade très original est une si crée surprise. Harlequin est un jeu de plates-formes gigantesque, avec vingt niveaux, soit près de 900 écrans de jeux, dont un certain nombre de scènes de bonus. Vous y dirigez Harlequin, un personnage bien sympathique, à travers un monde fantastique devenu soudainement hostile. Souverain malheureux, vous venez de vous apercevoir que le cœur de Chimérica, votre mon-

de, sont superbes, totalement différents d'un niveau à l'autre. Il y a ainsi le niveau des Jumeaux, le monde moyenageux, le monde mécanique, les toits de la ville... Les animations sont vraiment très fluides, mais surtout très variées et adaptées à chaque fois



au sprite en question. Les pièges et les ennemis changent eux aussi d'un niveau à l'autre. Les mouvements du héros, Harlequin, sont sans aucun doute les mieux réussis, avec de nombreuses possibilités : marcher, courir, tirer, s'accrocher, s'accrocher, glisser sur une pente, sauter... Chacun de ces mouvements est soigné. Les bien décomposé, le sprite d'Harlequin étant, soit dit en passant, assez grand. En outre, a certains niveaux, il aura la possibilité de se transformer en poisson-lune pour traverser les portions de niveaux immergés ou de sauter sur des trampolines pour atteindre un étage supérieur. De même, il peut utiliser un parachute comme parachute, pour sauter du haut de plusieurs étages, ou encore utiliser un monocycle pour parcourir en fil tendu au-dessus de vide.



THE UNCLEY
SILVERMAN MUST LIVE FOR EVER

tel un équilibriste... De nombreuses autres surprises et bonus seront bien sûr présents, avec toujours ce souci d'humour et de qualité technique nous ayant particulièrement impressionnés. Le jeu, très coloré, possède en plus des scrollings multidirectionnels et multiples assez fous sur la version ST que nous avons pu admirer, c'est vous dire si la qualité technique du jeu semble impressionnante. Bref, un jeu d'arcade s'annonçant lui aussi très bien, et allant apporter une bouffée d'air frais à un type de jeu qui commençait à s'essouffier un peu ! A noter l'excellente version ST.

TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE

[illegible]

chaleur, même si pour l'instant cette action n'est pas totalement au point. D'autres options vont autoriser la re-

[illegible]

PREVIEWS



venu. Il y a un niveau sous la neige, avec des routes qui sont alors très glissantes et des flocons de neige qui tombent. L'effet étant saisissant de

réalisme. Un autre dans le désert (pas comme problème des immobilités de cette freinant considérablement le système quand il s'agit d'allo-



SUSPICIOUS CARGO

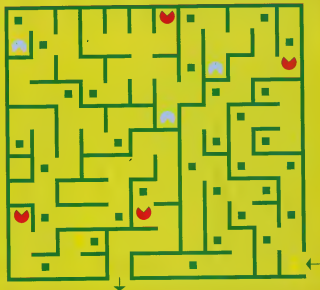
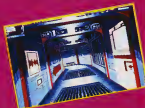
PREVIEWS
AMIGA/ST - Octobre



En fait, une prérogative assez délicate, car il faut que le joueur ne soit pas vu. Les personnages sont donc très petits, et les murs sont très hauts. Les personnages sont donc très petits, et les murs sont très hauts. Les personnages sont donc très petits, et les murs sont très hauts.



Where is
the fish?
Behind
the sofa?



Sortez du labyrinthe des logiciels de jeux,
grâce aux conseils
et à la sélection de la Fnac.

Sélection Fnac des meilleurs logiciels de jeux du mois :

SONIC THE HEDGEHOG

Sega/Megadrive

CROISIÈRE
POUR UN CADAVRE

Dolmen/ST, Amiga et PC

PC KID 2

Hudson Soft/Commodore

GUNSHIP 2020

Megadrive/PC

MARTIAN DREAMS

Commodore

A BOY AND HIS BLOB

Nintendo/Megadrive

FLIGHT
OF THE INTRUDER

Megadrive/ST, Amiga et PC

WING COMMANDER 2

Digital/PC

BLOCK OUT

Amiga/Commodore

EXCESSIVE ARCADE

Digital/Megadrive

COLORS

Intelligence/ST, Amiga et ST

SHENONI

Sega/Commodore

WORLD CUP

Nintendo/Commodore

FALCON 3.0

Megadrive/PC

GO MASTER

Nintendo/Megadrive

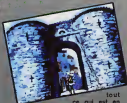
HARD DRIVING

Sega/Megadrive

fnac

CONQUEST OF THE LONGBOW

1981 redécouvre dans les annales comme l'année Robin des Bois, et Sierra-On-Line comme beaucoup d'autres utilise cette légende pour offrir à tous un jeu d'aventure s'annonçant heureusement comme assez fabuleux (et ce n'est pas le seul). L'aventure commence alors que Robin des Bois s'est réfugié dans la forêt de Sherwood, avec ses partisans et ses amis (Robin Hood, Petit Jean, Will Scarlet...). Le shérif de Nottingham fait



tout ce qui est en son pouvoir pour neutraliser Robin des Bois et ses hommes. Le scénario du jeu a quelque peu été modifié, et si l'on retrouve des éléments de l'histoire tels que l'enlèvement de



lady Marianne, le concours de tir à l'arc ou encore la persuasion des villageois, il y a aussi de nombreux éléments qui ont été rajoutés, avec par exemple de la magie, mais aussi la présence de moines guerriers à la solde du shérif, et quelques autres surprises. « Mode in Sierra ». Outre l'aventure en elle-même, vous allez être amené à faire preuve de dextérité à plusieurs reprises. Il y a bien sûr la scène du tir à l'arc, où la trajectoire d'une flèche n'est pas vraiment rectiligne puisqu'il s'agit plutôt d'un tir en cloche. En outre, il faut tenir compte du vent (force et orientation) devant votre tir. Il y a aussi des scènes de duels, à l'épée ou au bâton de combat, contre divers ennemis plus ou moins dous. Le but du jeu est multiple. Il consiste tout d'abord à survivre, à aider vos amis, et surtout à amasser suffisamment d'or pour payer la rançon permettant la libération de Richard Cœur de Lion, votre souverain fait prisonnier durant les croisades. Pour cela, outre vos talents personnels, vous disposez de vos hommes de main, pour attaquer marchands et



nobles. Il faut en plus interroger les habitants du pays pour obtenir renseignements et aides en tout genre, comme dans un jeu d'aventure classique. Pour le gestion de l'aventure, Sierra reste fidèle à son nouveau système de commandes par icônes, même si pour l'occasion, ils

ont été « customisés ». La seule différence vient d'une option supplémentaire pour combattre. Le jeu bénéficie bien sûr de la qualité des graphismes ayant fait la réputation des jeux d'aventure Sierra-On-Line, et je peux même vous dire sans prendre de gros risques, que ceux-ci sont les meilleurs jamais réalisés par les graphistes de la compagnie. Les peintures et les dessins ayant servi pour le jeu sont merveilleux, et le ré-



sultat en basse résolution du mode VGA en 256 couleurs est tout simplement incroyable. Les musiques ne seront pas en reste, avec des thèmes médiévaux repris par les musiciens, plus quelques compositions originales. Ce jeu d'aventure prouve s'il en était

PREVIEWS

PC / Septembre

basin le mérite des développeurs de Sierra, tant sur le plan programmation, que sur le plan artistique (Peut-être le huitième merveille du monde ?)



Prenez-vous pour Kevin Costner !



Les graphismes VGA 256 couleurs à leur apogée !



LEISURE SUIV LARRY 5



Une fois encore, Sierra frappe très fort avec les toutes dernières aventures de Larry Leffer, l'anthracite le plus attachant de la décennie. Curieusement, Leisure Suit Larry 5 est le quatrième épisode de l'histoire de Larry, puisqu'en fait

il a complètement oublié ce qui lui est arrivé dans "LSL4: The Missing Floppy". Cette amnésie partielle, catastrophique pour notre indomptable don Juan est une bénédiction pour l'histoire, puisqu'une fois de plus, il va lui enlever une multitude d'aventures rocambolesques. Le jeu débute alors qu'il se trouve à un poste complètement inintéressant dans une société de production cinématographique. Celle-ci est en train d'attribuer une nouvelle sélection pour découvrir une animatrice

hypersexy afin de présenter une nouvelle émission érotique révolutionnaire. Après bien des auditions, trois finalistes ont été sélectionnées. Et voilà que notre Larry, subitement promu chef d'études, doit aller étudier de près ces créatures de rêve, pour décider laquelle de ces trois femmes latines mérite de gagner le poste. Lui le diableur le plus nul de la planète, avec pour rôle de rencontrer trois vamps aux chœurs ravageurs et aux formes épanouies ? Voilà qui promet quelques moments agréables, d'autant plus que la vie amoureuse de notre Larry n'est pas toujours des plus catholiques. Tout comme dans LSL3, vous dirigerez en fait deux personnages, et pour notre plus grande joie, nous allons avoir la chance de vivre en plus les aventures non moins mouvementées de Passionate Petti. Le système pour passer d'un personnage à un

earn what Larry finds attractive in women



autre est d'ailleurs assez original. En effet, lorsque vous dirigez Larry et que vous vous endormez, vous rêvez de... Petti, que vous dirigez alors jusqu'à ce qu'elle s'endorme à son tour... ce qui signifie que Larry se réveille... Le fait que vous jouiez à la fois deux personnages, plus cette idée d'amnésie, ont permis l'élaboration d'un scénario complexe et prenant. Les deux autres éléments ayant fait entrer les aventures de Larry Leffer dans la légende, c'est à

dire l'humour et le sexe, sont eux aussi encore présents, et même bien présents, pour notre plus grand plaisir. Le style des graphismes sert lui aussi à merveille le jeu, beaucoup plus dans le genre dessin animé qu'européen, même s'il n'est toujours d'une finesse et d'une qualité incroyables. Les mu-



PREVIEWS

PC - Décembre

siques ne sont pas restés, entraînant, adaptés à la situation et souvent amusantes. Il n'y a plus qu'à espérer que la traduction en français, prévue pour la fin de l'année, bénéficie d'une qualité de conversion aussi bonne que celle de LSL3.



POLICE QUEST 3: the kindred



Ce troisième et dernier volet de l'histoire du détective Sony Bonds est en développement depuis bientôt deux ans. Les auteurs du projet, et plus particulièrement son scénariste attitré, Jim Wells (un ex-membre de la police des routes américaine, "The Highway Patrols"), ont pris grand soin de rendre le jeu à



la fois réaliste, crédible et passionnant. Dans les épisodes un et deux, vous aviez servi fidèlement la police de Lytton, petite ville américaine s'étant au cours des années transformée en une métropole où la violence et le crime font rage. L'histoire

commente alors que vous apprenez au service de contrôle du trafic routier. Vous passez votre temps à poursuivre les fous du volant, à mettre des contraventions et à réguler la circulation après un accident. Il faut bien sûr connaître les procédures d'arrestation, lire leurs droits aux prisonniers, ne tirer qu'en situation de légitime défense, noter l'heure et le lieu de l'infraction...

Cette fois-ci en effet, vous allez devoir plaider devant la cour, et si vous avez mal fait votre boulot, l'inculpé sera alors innocent et libéré par les juges. La routine de votre travail est rapidement troublée par un appel pour une tentative de meurtre sur une femme. Arrivé sur place, vous réalisez qu'il s'agit de votre propre femme, Marie, qui a été sauvagement poignardée. Entre le vie et la mort, elle est immédiatement conduite à l'hôpital.

Plongez-vous
de nouveau
dans le lac
de Lytton ?



PREVIEWS

PC - Septembre



Votre désir de vengeance aidant, vous vous retrouvez à nouveau au service des homicides pour une enquête difficile. En fait, il s'avère rapidement que plusieurs crimes ont été commis dans les mêmes conditions, le meurtrier évanouissant ses victimes. "Jack the Ripper" serait-il revenu du royaume des morts pour terroriser les habitants de la ville ?

À vous de découvrir la vérité à travers une enquête demandant à la fois perspicacité et réflexes, avec de nombreuses phases d'action. Vous avez aussi accès à un superordinateur et à un laboratoire d'analyses, pour exploiter au mieux les indices trouvés. Les personnages, ainsi que bon nombre des endroits, ont été directement digitalisés puis retransmis sur ordinateur. En fait, tous les personnages sont des employés de Sierra-On-Line, filmés puis digitalisés, hormis Sony Bonds, le héros.

Ce procédé (appelé "roboscoping") a pour résultat de permettre une animation fluide et réaliste des mouvements pour les diverses personnes. Les possesseurs d'une carte VGA et d'un moniteur couleur vont bien sûr bénéficier de formidables graphismes.

En outre, les musiques du jeu s'annoncent comme assez fabuleuses, puisqu'un certain Jan Hammer s'en est personnellement occupé. Pour ceux persistant à ne pas connaître ce musicien, je préciserais que c'est lui qui a composé le thème principal de la série télévisée Miami Vice, une

référence en la matière. Quelques voix digitalisées ainsi qu'une ambiance sonore omniprésente accompagneront enfin chacun de vos mouvements, donnant au jeu une note finale faisant souvent la différence entre un grand jeu et un jeu génial. Il ne reste plus qu'à savoir si l'éventuelle se tient. Aucune traduction française n'est



pour l'instant prévu, ce qui risque de rendre le jeu un peu difficile d'accès, surtout pour les diverses procédures policières forcément différentes des « costumes » françaises. Police Quest 3 est le couronnement du jeu d'aventure policier, et le résultat semble plus que satisfaisant.

Le nouveau
poste
de police.





LEISURE SUIT LARRY 1

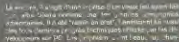
[illegible]

HOYLES BOOK OF GAMES Vol.3

Cette troisième compétition de jeux de plateaux devrait



"Hearts" typiquement américain, et deux autres jeux de réflexion, "Crows and Ants" et "Snakes and Ladders". Les jeux supportent, comme pour tous les produits Sierra, le mode VGA couleur et les tableaux sont interactifs. Vous allez pouvoir vous mesurer à vos nerfs dans un des dix-huit adversaires génés par l'ordinateur, le difficile, car ils dépendent alors de votre choix.

[illegible]

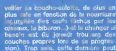
**MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTÔME PEUT APPARAÎTRE
ET VENIR VOUS HANTER!**



CONCLUSIONS

ATAKJ SE

Amiga/ST - Settembre



vedir sa bouche-sifflette, de plus en plus sale en fonction de la nourriture ingurgitée (des coque râchées par les queues, le bibaron...) et la changer si besoin est (à jamais troué(e) des couches propres lors de sa progression). Très sale, cette dernière peut



meine bei anderen an Handlungen. Es ist nicht so, als wären die Probleme der einen, die ich nicht beantworten kann, auch nicht die Sorgen anderer, die ich nicht lösen kann. Das ist ein Unterschied zum Denken der anderen. Das ist ein Unterschied zum Denken der anderen. Das ist ein Unterschied zum Denken der anderen.



Disponible sur :
Amstrad
CPC Disk/CPC+
Amiga - Atari ST
IBM PC et
Compatibles.

Tous les bénévoles serviront à aider les enfants sourds et mal-entendants.

La Grande Compilation de l'Espoir



En achetant cette compilation, vous aidez l'association "Les Enfants du Silence". Grâce à vous plus de 700.000 enfants sourds et mal-entendants sortiront enfin du silence. Aidez-les !

5 GRANDS LOGICIELS

Versions Amiga - Atari
Amstrad CPC/CPE -
IBM PC et Comp.,

OUTRUN EUROPA

PREVIEWS
Amiga/ST - Septembre

Nous avons déjà eu droit aux conversions micros de Outrun et de Turbo Outrun, et voilà qu'US Gold innove avec la sortie d'un troisième épisode, totalement inédit et original, puisque la borne d'arcade n'existait pas encore. Le jeu est en fait assez différent des deux premiers épisodes : agent secret en difficulté, vous devez traverser toute l'Europe pour retrouver des docu-

ments Top Secret. Outre le temps limité et les divers obstacles, vous allez être confronté à d'autres espions adverses cherchant à vous tuer, sans parler des flics qui bien évidemment n'apprécient pas vos excès de vitesse. Le plus intéressant est le fait que vous allez non seulement piloter des voitures (Ferrari, Porsche), mais aussi une moto, un hors-bord et surtout un jetski. Le maniement de chacun de ces bolides est bien sûr différent et cette pluralité est vraiment appréciable. La réalisation est à la hauteur du jeu, soit formidable.



Les graphismes sont sympas et variés, totalement différents à chacun des niveaux. Je n'ai pu essayer que la moto et le jetski, mais ils sont tous les deux très maniables. Pour la première fois



même si le jeu ne propose pas de parties avec deux joueurs en même temps, ce pourrait être un sérieux concurrent pour Turbo Lotus 2 de chez Gremlin !

FINAL FIGHT

PREVIEWS
Amiga/ST - Octobre

Après avoir vu les deux premiers épisodes de Final Fight, on se dit que ça va être la même chose, mais en mieux. En fait, c'est tout le contraire. Il y a des surprises, des nouveautés, des idées, des choses qui sont différentes. C'est un jeu qui se joue en 2D, mais avec une animation qui est vraiment très bonne. Les personnages sont très bien dessinés, et les effets spéciaux sont très impressionnants. C'est un jeu qui est très amusant, et qui est très difficile. C'est un jeu qui est très bien fait, et qui est très agréable à jouer.

Un (très) grand merci à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de ce jeu. C'est un jeu qui est très bien fait, et qui est très agréable à jouer. C'est un jeu qui est très amusant, et qui est très difficile. C'est un jeu qui est très bien fait, et qui est très agréable à jouer.

Un (très) grand merci à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de ce jeu. C'est un jeu qui est très bien fait, et qui est très agréable à jouer. C'est un jeu qui est très amusant, et qui est très difficile. C'est un jeu qui est très bien fait, et qui est très agréable à jouer.

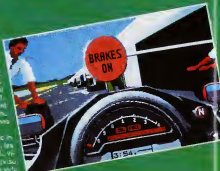


GRAND PRIX

[illegible]

Les coléoptères semblent être très chimistes avec, en puissance, les arthropodes en général, les mollusques, les chéramphores, les nématodes, à croire que le monde du vivant est un immense laboratoire chimique. Grand faut-il préciser, pour les insectes insectes du chimisme, le monde de la chimie respectant scrupuleusement chaque règle du monde de la biologie.

De même pour le classement des pilotes et des
circuitaires, l'attribution des numéros et le pour



intrinsèque des filtres et même, les résultats des performances de l'ensemble du code.

for nitrogen due to reduction in Grand Prairie wetlands.



Frêt à doubler,
le muscau
dans la boîte
de vitesse
du concurrent
précédent.

Avec une gestion 3D et une modularité des modules comme du voyage personnalisé, à voler également les routes aériennes des avions en ligne. Sur le plan de la Ligne, Grand Prix d'Or pour l'Américain. Tout simplement le meilleur chemin.



Le départ,
moment
plus intense
de la course !



PREVIEWS

Amiga/ST/PC
Ottobre



DEBARQUEMENT IMMINENT...

NOUVEAU - UNIQUE - GRANDIOSE





Disponibilité dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

AG-ST-PC

AIR LAND SEA

BATTLE ISLE

STRATEGY



3615 UBI

UBI SOFT

3 rue de Verdun
42100 Montbrison - 42
Tél. 04 77 45 57 00

THE SIMPSONS:

C

me la p... arture de la... anese L...



jeu prend deux disques, dont le premier est entièrement réservé à l'ensemble \mathcal{A} ; tous deux jouent elle est longue et l'ensemble \mathcal{A} jouant d'immédiat et le second joue le jeu inverse, qui passe par le jeu de l'été régulièrement sur Camé, et met de nouvelles séries de disques à jouer le dimanche.

[illegible]

Chaque niveau se lie à un niveau et est relié à une partie de Springfield qui n'est pas la même. La mission de l'agent est de

PREVIEWS

PC / Septembre
Amiga à venir

[illegible]

LES SCÉNARIOS DISCS



**Bientôt
disponibles**

Bien sûr disponibles

FINAL WHISTLE

caractéristiques pro

FINAL
Nouvelles caractéristiques
CSE 2. **EUROPE**

FINAL.
Nouvelles caractéristiques
Wick Oil 2.

RETURN TO EUROPE
Les européens à la découverte
de l'UEFA. COUPON
COUPON DE

EUROPEAN COUNCIL
GAGNANTS.

GIANTS
Jouez à 20 équipes les
caractéristiques de chaque jeu
compatibilité avec d'autres
disques.

TACTICS

WINNING

PUSH LEAD

ENGE
 quatre divisions
 de charger les
 d'autres se...

Possibilities

ANCO

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tel. 48 57 65 52

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

MICRO



Les années 90 resurgent un moment dans la technologie du jeu vidéo : console ou micro ? 8-bits ou 16-bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, la CDTV... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires : l'allée des découvertes fous, la boutique de cartouches. Les données publiées.

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction : l'arcade et communication, créativité, jeu vidéo, informatique et en conclusion, le premier village CD PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées. MICRO & Co, le salon de la micro sans frontières.



CD ROM, CD-32, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDEO : TOUJOURS LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE. C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue, Ledru-Rollin 75012 PARIS Tél : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04

CONSOLE

LA BASTON SUR COREGRAPHX,
C'EST STREET OF RAGE !

ALIEN STORM:
THEY CAME
FROM THE MEGADRIVE

FINAL SOLDIER : L'ULTIME SHOOT EM'UP EST SUR COREGRAPHX • 20 JEUX
GAMEBOY TESTÉS ! • NIPPON NEWS : DU JAMAIS VU ! • PC KID 2 ET
PHANTASY STAR 3 SONT ARRIVÉS.



5 BONNES RAISONS DE
S'ÉCLATER SUR
CONSOLE NEC!!

- 1 à 5 Joueurs
- Plus de 500 jeux disponibles
- Compatible CRI 3D et 3D
- Vidéo Audio Vidéo 16 bits
- La qualité arcade à domicile

PC Engine
**CORE
GRAFX
PUISSANCE 5**



SODIPENG

HP 2-56200 LA GACILLY

Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
L'ADAPTATEUR 5 JOUEURS



"Un public passionné et croissant"

3615

SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72

Pour connaître toute
l'actualité PC Engine

MEGADRIVE'S GAMES

ALIEN STORM



C'est décidément le mois d'Alien Storm puisqu'on le retrouve sur micros mais aussi sur Megadrive. Cette suite futuriste de Golden Axe vous place dans un monde n'étant pas sans rappeler celui du film Aliens, si bien qu'au Game Over, l'on s'attend presque à ce que le programme vous dise "Ripley".

Le scénario d'Alien Storm est très quelconque, puisqu'il s'agit de l'invasion de la Terre par des aliens. Ceux-ci ont été envoyés sur notre planète sous forme embryonnaire, où ils ont rapidement grandi, en-

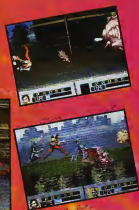
vahissant maintenant les rues à la recherche de nourriture (c'est-à-dire de pauvres Terriens comme nous !). Ces aliens ont des allures particulièrement cauchemardesques, araignées géantes, éléphants géants, pieuvres, reptiles, et autres monstres au physique indécryptable ; les dessinateurs de Sega ont une réelle imagination. Vous avez le choix entre trois person- nages pour combattre ce fléau venu de l'espace : Gordon, un humain musclé ami d'un énorme canon laser ; Klara, une James Bond Girl munie d'un laser-fleuret ; enfin Scotter, un androïde man- nant le fouet laser tel Zorro. Choisissez donc Golden Axe, auquel il ressemble beaucoup, vous devez parcourir les dé- cors en évitant les ennemis, jusqu'à ce que la flèche "go" ! marque le scrol- ling et vous permette de continuer le cam- pagne. Quand un endroit a été débarrassé des aliens (dont certains se cachent même dans les poubelles), votre héros entre dans un bâtiment et, à la manière d'Opération Wolf, tire sur les ennemis



soient à cache-cache entre les meubles. À ce stade il faut également ramasser un maximum de bonus d'argent pour avoir une chance de survivre quand arrivera le monstre géant. À la fin de chaque re- venu, vous aurez droit, en guise de bo- nus, à une course d'obstacles au scrol- ling époustouflant. Au chapitre des options, vous trouverez des duels (contre un autre joueur ou contre des monstres), et la possibilité de jouer le scénario à deux. Il n'y a pas de



Des monstres vraiment répugnants !



musique, mais des bruitages démontrent votre mortier tout de suite dans l'ambiance "Alien", et cela dès le titre du jeu. L'ac- tion est rapide et les monstres bien so- gés. Certains vous engouffrent la tête en griffe de bœuf. Rien à voir avec les charismes "Cabin girl" que l'appelle tant, mais je dois reconnaître que la réalisation d'Alien Storm est tran- chement remarquable, tant au point de vue du graphisme que de l'animation. C'est un véritable chef-d'œuvre qui pou- ra à coup sûr aux passionnés d'action !

BETTY

91%	GRAPHISME	83 %
	SON	78 %
	ANIMATION	89 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade
Édité par Sega
Megadrive

SPIDER-MAN

Pour Betty, le jeu Spider-Man est avant tout une revanche sur sa frimousse, que l'on pourrait qualifier d'hystérique, des années. Lorsqu'elle a appris que notre héros détenait ses pouvoirs depuis une simple morsure d'une de ces petites bestioles, elle a entrepris une désinfection complète de sa maison, et d'est sur une desquète trépassée qu'elle nous a rendu son test.

Vous voici dans le peau du journaliste Peter Parker, un personnage ambigu se transformant de temps à autre en Spider-Man pour combattre les criminels du monde entier. Dans cette nouvelle aventure, Spider-Man doit désamorcer une bombe que l'ennemi n°1, Kingpin, a caché dans New York. La bombe doit exploser dans 24 heures et ne sera accessible qu'après avoir trouvé sa clef dérobée par des acolytes de Kingpin. Les ennemis de Spider-Man sont très particuliers: le Dr Octopus possède des tentacules métalliques à la place des membres; le lézard au visage humain ne fréquente que les égouts; Electro (qui n'a pas été frappé que par la foudre) se cache dans une centrale électrique; Hobgoblin chevauche une chaise-saute en lançant des projectiles; l'Homme de arde hante Central

Park; Vénom, étrange créature inhumaine... et enfin le plus dangereux, Wilson Fish, alias Kingpin. Tout ce beau monde n'a qu'une idée en tête: supprimer Spider-Man. Le jeu se présente sous forme de scènes multidirectionnelles où Spider évolue, se saute de décharger ses ennemis. Si vous commettez un tant soit peu l'erreur de Spider-Man, vous devrez que, telle une araignée, il peut grimper aux murs et aux plafonds, se balancer au bout d'un fil et se protéger grâce à une toile. Toutes ces fonctions sont prévues dans le jeu, plus la possibilité de tirer, de donner des coups de poing et de pied, et enfin de prendre des photos (qu'il vendra à prix d'or au journal) des agresseurs malfrats. Ces différentes manœuvres sont assez fastidieuses, et il faut une bonne heure de pratique pour les assimiler et ne plus avoir à réfléchir à l'ordre des manipulations.

D'autre part, certaines commandes ne sont pas optimisées; ainsi, si Spider-Man marche au plafond, il faut tenir deux boutons pendant tout le trajet, et



quand il arrive au bout, le monstre ennemi le fait tomber et tout est à recommencer; de même que pour les photos: entre chaque prise de vue, il faut revenir au menu et réinitialiser l'appareil. On aurait vraiment pu faire plus simple dans la réalisation. Hormis ces défauts, le jeu est sympathique et ne manque pas d'attrait, surtout quand on s'est familiarisé avec les mouvements.



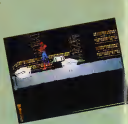
Une bonne animation des sprites.

BETTY FRANCHI

70%

GRAPHISME	70%
SON	66%
ANIMATION	89%
JOUEURITE	56%

Jeu d'arcade
Édité par Sega



PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010
DAX : 256, Avenue Victor Hugo 49100
LILLE : 72/74, rue de Paris
LYON : 1112, C.A. Grand 69000-CALURE
NANTES : 6 rue Monge 44000 NANTES
PERPIGNAN : 15 Av. de la République 66000
TOURS : 181 rue Michel 37000 TOURS

BELGIQUE :
BRUXELLES : 1 rue Des 1083 BRUXELLES
DINANT : 21 Place Commanche 5198 ANFEE 082/911 451

PAU
35, rue du
14 Juillet
64000
59.06.91.77

MICRO VIDEO

OUVERTURE MICRO VIDEO PAU

PC COMPATIBLE 286/16
Disque dur 40 Mo, Moniteur Super VGA, 1 Mo de RAM,
1 lecteur 3 1/2 HD, clavier, Dos 4.01, Carte son ADLIB®, 2 jeux :
9.990 F. TTC
(même configuration en 386/16 : 11.990 F.)

AMIGA 500 :
2.790 F.
A500 + moniteur 1083S :
4.490 F.
A500 + 1083S +
Extension 512 Ko :
4.990 F.
Extension + horloge : 350 F.
Extension sans horloge : 270 F.

Disques Durs
AMIGA/ATARI
à partir de
2.990 F. (20 Mo).
Capacité 20 à 80 Mo.



NOUVEAU !
Adaptateur jeu
Sega M System
pour Game Gear .
290 F.

Game Gear
+ 1 jeu au choix
+ alim/secteur :
1.290 F.

SEGA M SYSTEM
1 jeu au choix :
1.190 F.
SUPER GRAFX
+ 1 jeu au choix :
1.690 F.
TURBO GT
+ 1 jeu au choix :
2.690 F.

SEGA M SYSTEM
1 jeu au choix :
1.490 F.
NEO GEO
+ 1 manette :
3.490 F.

SUPER FAMICOM
+ 1 jeu au choix :
2.990 F.
SUPER FAMICOM
+ 2 jeux au choix :
3.490 F.

Toutes ces promotions sont dans la limite des stocks disponibles.
Pour tous renseignements, n'hésitez pas à nous contacter.

AMIGA □ ATARI ST/STE □ MEGADRIVE □ GANEMER □ LYNX			
Prix de vente : 2,990 (logiciels) : 259 + 5,90 + 50 + 10 + 509 / Corbeilles : 1509 / Manettes : 1509			
Prénom		Nom	
Adresse		Code Postal	
VILLE		VILLE	
Désignation	Qté	Prix Unit.	Total
Frais de Port :			
TOTAL :			
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> NUMÉRIQUE			

**MICRO VIDEO
BORDEAUX**

et **LE CORRESPONDANCE**

3, Cours Alsace et Lorraine
33000 BORDEAUX

56.44.47.70 56.79.34.89

Bon de commande
à retourner à l'adresse ci-dessus



en fait, il est très facile d'être "pour" ou "contre" l'Europe, mais l'exploration de l'Europe, Land, signifie d'abord, les Dnyany Land, de grande ne sont que quelques-uns. Le premier est divisé en quatre zones, les montagnes, les montagnes, les montagnes, le pays, de la montagne, et la ville, de la montagne.



any, at least, some, all, many, none, or
few/many of them. But, of course, with
Noun Phrases, the quantifier is not
always the first word in the phrase.



noient en balayant les anneaux de l'arbre, nous nous perchâmes. Un autre éléméno nous part du triple vol, sans qu'on puisse le voir, grates et il se perchait sur une rampe. À la fin de chaque tour, l'élément se précipitait à un certain point, et vous ressortiez vite, mais, le vent d'ouest.

[illegible]

Dans
la lignée
de Castle of
Illusions.

BETT

GRAPHISME	86 %
SON	64 %
ANIMATION	80 %
JOUABILITE	83 %

Jeu d'arcade
 ité par Namcot
 Megadrive



uel Gléhis ! Voici un logiciel qui permettait tous les atouts pour devenir un super hit dans la lignée de Mickey Mouse : Castle Of Illusion par exemple. Un sujet assez fort honorable inégale suivant les nipette certain chez tous heureusement, le logiciant tout et presque pros du joystick belle ère difficile. Le but du Mickey au travers mndes différents, lesu, de l'air, du feu et de trouver les notes d'rides par le vent. Mais



pas affecté, le jeu vous renvoie dans le même monde non sans vous avoir corré-
ser la tâche en repassant par le labo-
ratoire. Cependant, tout n'est pas
contre vous et dans chaque niveau (le
commencer par le laboratoire) il est
possible de récupérer des points de
vie, via les étoiles ou les notes de mu-
sique ramassées et des sorts, via les
livres. Ces derniers, en nombre limité,
permettent d'éliminer certains enne-

On ne place sur la seule route possible du jour, Sur le plan de la réalisation et comme déjà explicité, l'ingénierie domine avec la séquence du laboratoire superbe tant graphiquement que musicalement et les autres mondes (en tout cas ceux qui ne sont pas ceux de la science) un peu moins bien réalisés. En revanche, en ce qui concerne l'animation du personnage de Mickey, il n'y a rien à redire. Au final, et même si la magie de l'univers de Fantasia joue encore, une bonne occasion manquée de créer une œuvre qui soit vraiment "un des personnages fétiches du Walt Disney, le jubilé faisant cruellement défaut au jeu.



FRANK LADOIRE

70%

GRAPHISME	73 %
SON	75 %
ANIMATION	85 %
JOUABILITE	68 %

Jeu d'arcade
Edité par Sega
Megadrive - Dispo

STREETS OF RAGE

Considérez la Megadrive comme à disposition d'une logique importante et de plus en plus complexe, prévue en fait avec ce jeu, premier logiciel de « castings » réellement au niveau de la machine. Le but du jeu est assez simple, nettoyer la ville de tous les voyous et autres rôdeurs (mêlez-vous des rôdeurs dans vos jardins !) qui la peuplent. Pour cela, le programme vous offre trois personnages au choix via le menu d'options, deux hommes et une femme.

Après avoir sélectionné l'un d'entre eux, vous entrez directement dans le vif de l'action et devez rapidement jouer des poings pour vous défendre des nombreux adversaires. Contrairement à vos premiers opposants, votre art du combat est assez développé et vous



verrez votre personnage opérer des prises tout à fait spectaculaires (il suffit de combiner les touches). Pour les connaisseurs, les prises et bottes secrètes des différents héros se rapprochent énormément de celles du jeu Final Fight en arcade ou sur le Super Famicom. Ainsi, il n'est pas rare d'assister à des empennades rappé-



lent un combat de catch. Tout comme dans Final Fight, le joueur peut se saisir des armes de ses adversaires malheureux comme des couteaux, un bâton ou même une barre à mine. De même les bidons (à l'inter des caisses dans Final Fight) renferment de la nourriture très utile pour récupérer quelques forces. N'hésitez donc pas à détruire tout à l'écran !

Enfin, apprenez que chacun des personnages peut faire appel à une arme spéciale (roquettes ou grenades tirées d'une voiture de police) à l'effet dévastateur. Bien sûr, cette pratique est limitée et donc à réserver pour les combats contre les « boss » de fin de niveau. Mais le véritable « plus » de Streets Of Rage, c'est bien sûr la possibilité de jouer à deux simultanément. Je vous l'assure, à deux, c'est vraiment l'éclecte totale. Attention toutefois à ne pas frapper n'importe où et n'importe comment, vous pourriez toucher sans le vouloir votre partenaire.

Sur le plan, de la réalisation, Streets Of Rage est superbe avec de très bons graphismes, une bande sonore très efficace et un bon scrolling différentiel. Seule l'animation des personnages est quelque peu perfectible.

À noter que tous les niveaux ne sont pas similaires puisque dans le septième par exemple, vous combattrez sur une sorte de monte-charge géant en marche. En bref, Streets Of Rage est l'un des meilleurs jeux d'action pure et dure sur la Megadrive.

À conseiller à tous !

FRANK LADOIRE

91%	GRAPHISME	82 %
	SON	80 %
	ANIMATION	78 %
	JOUABILITE	87 %

Jeu d'arcade
Édité par Sega
Megadrive

Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton le-Pont
Tél. 49 77 02 00

fnac

TOE JAM & EARL



A lors que nos deux héros, Toe Jam et Earl, reparaissent paisiblement sur leur planète, empruntant leur galaxie préférée, Earl décide de prendre les commandes du vaisseau, autant pour s'amuser que pour rompre la monotonie d'un vol entièrement piloté par l'ordinateur de vol. Malheureusement pour nos

deux héros, le champ d'astéroïdes qu'ils traversaient d'avant trop dense et Earl ne put empêcher le vaisseau de percuter l'un d'entre eux pour finalement exploser, les personnages de l'appareil se dispersant sur plusieurs des astéroïdes. Leur mission, et donc la vôtre, est désormais d'explorer ces astéroïdes pour récupérer les pièces manquantes afin de poursuivre votre route.

Telle vite, nos personnages seront confrontés aux habitants de ces rochers les plus bizarres et courroux les uns que les autres. Sur les premiers astéroïdes, les rencontres se résument à quelques petites ripous de la fourche d'un diabolon dont le seul but est de vous pousser dans le vide, mais par là suite, les choses deviennent plus ardues. Pas facile d'échapper aux charmes de cette vachette qui vous entraîne dans une dinosaure africaine, vous clouant littéralement sur place pour



quelque temps ! Plus dangereux est le chien enroulé dans une bulle qui cherche continuellement à vous attraper, ou cette femme tout droit sortie d'un superhéros qui vous force dessus avec son Cadène. Plus loin dans le jeu, vous rencontrerez aussi des anges amis d'ancs et de flics, à la manière des Cupidon. Une seule de ces tâches suffit à changer votre façon du monde, vous plongeront dans un bien-être dangereux, et surtout à inverser vos commandes totalement. Heureusement, ces astéroïdes sont truffés de pochettes surprises contenant toutes des bonus. Ces derniers sont de plusieurs types, vous croirez très souvent aussi pourquoi qu'ils. Ainsi l'un d'entre eux vous fera rendre les "tels d'icône, un autre des ressorts pour Manipulateurs... D'autres encore renferment de l'argent et autorisent l'achat d'astéroïdes dans les boutiques spécialisées de l'époque.

Si la réalisation de ce jeu peut paraître assez rudimentaire, sachez qu'il n'en est rien et qu'il n'est, il s'agit d'un jeu tout à fait mérité sur console. Totalement ludique, bourré de gag (vous avez dit astéroïde amusant et ludique), Toe Jam & Earl bénéficie de bons graphismes et d'une excellente bande sonore. Dernière précision, en mode deux joueurs, l'arcade se divise en deux lorsque les héros sont trop éloignés l'un de l'autre.

FRANK LADOIRE

88%	GRAPHISME	67%
	SON	81%
	ANIMATION	77%
	JOUABILITE	89%

Jeu d'arcade
Édité par Sega
Megadrive

COREGRAFX'S GAMES PC KID 2



Phippe dont le ressemblance est frappante avec le héros affublé des canoës Nec, surtout au niveau de la disproportion entre la tête et le corps, s'est fait une joie de tester le suite de PC Kid. Depuis, il chesse dans le fond de Fontainebleau pour se perfectionner une pause de bébé à sa suite.

Enfin, il est arrivé ! Des les premières secondes de jeu, l'on peut se rendre compte des différences. En premier lieu, des tas de petites fleurs et de papillons volent dans le ciel, et lorsque vous les attrapez, vous marquez des points. D'autre part votre parcours est sâché, et vous devrez tout de suite

grimper le boy de canoës, saute de muraille en muraille. En donnant des coups de tête aux grosses fleurs qui laquelles vous sautez dans le premier épisode, celles-ci changent de couleur, et selon la couleur vous donnez des bonus différents. Ainsi, parfois, vous aurez droit à des vies supplémentaires. Certaines de ces fleurs vous propulsent dans les airs, et grâce à un coup vous pouvez les déplacer afin de sauter vers un autre endroit. Lors de ses transformations, PC Kid a lui aussi changé. Lors de la première transformation, il semblait un peu schématisé. J'avais l'impression que PC Kid II était en fait l'histoire de la suite du héros. Au niveau du graphisme, le jeu a un peu changé. Il est plus beau et peut-être plus rapide aussi. Il faut voir le petit héros lorsqu'il bondit de branche en branche à la manière d'un as des bures fous. Les décors sont plus variés, et on sur et à mesure de votre avancée vous traverserez des forêts, des châteaux, des montagnes enneigées, vous devrez monter à l'assaut d'un bateau énorme. Chaque fois que vous serez libéré un monstre de l'empire du mal

grâce à vos coups de boue, vous montrez dans un escalier et à vous ennuiera vers un nouveau lieu. Il y a toutes sortes d'ennemis. Au début, vous retrouverez les mêmes personnages que dans la première partie, puis vous serez confronté à des squelettes d'animaux préhistoriques, des



grosses culottes, des oiseaux et bien d'autres. Vous avez même des sortes de chausures vous prenant dans leur queue et vous mâtent avant de vous relâcher après que vous ayez perdu des points de vie. Gagnez que PC Kid II obtienne le même succès que le premier épisode. Il le mérite bien.

PHILIPPE QUERLEUX

86%	GRAPHISME	53%
	SON	69%
	ANIMATION	73%
	JOUABILITE	84%

Jeu d'aventure
Édité par Hudson Soft

SPRIGGAN



Les jeux de tir sont les plus populaires de la console. Ils offrent une grande variété de thèmes et de mécanismes de jeu. Spriggan est un jeu de tir qui se joue sur une console. Il est très amusant et offre une grande variété de niveaux et de défis.

Le jeu est très amusant et offre une grande variété de niveaux et de défis. Il est très amusant et offre une grande variété de niveaux et de défis.



Le jeu est très amusant et offre une grande variété de niveaux et de défis. Il est très amusant et offre une grande variété de niveaux et de défis.



Une production
CD-ROM comme
on s'attendait
en avoir
plus souvent.

PHILIPPE QUERLEUX

90%

GRAPHISME	94 %
SON	92 %
ANIMATION	90 %
JOUABILITE	89 %

Jeu de tir
Edité par Nasat Soft

PIXEL SOFTWARE

c/o BRICO LOISIRS - 7, Rianthosson

1217 MEYRIN - GENEVE

Tél. 022/785.03.13 news 022/785.03.10

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT EN SUISSE

VOTRE SPECIALISTE DU JEUX SUR :

AMIGA
ATARI ST
IBM-PC
MACINTOSH

MEGADIVE
SUPER FAMICOM
NEC CORE GRAFX
SEGA 8 bits
NINTENDO 8bits

GAME BOY
GAME GEAR
NEC GT
LYNX

CARTE FIDELITE :

12 disquettes achetées 13e GRATIS.

REPRISES DES CARTOUCHE :

au 50 % de la valeur d'achat au **PIXEL SOFTWARE**
à valoir sur un nouvel achat

SERVICE DES NEWS :

au tél. No 022/785.03.10

FINAL SOLDIER



Avec Gambler, Superstar S-Hot et Final 5/11, l'Estimote se lance dans le jeu. C'est le thème d'un jeu d'argent qui est le dernier jeu de la série.

Première grande différence, vous avez une nouvelle option vous permettant de choisir le type d'armes.

Que vous n'avez jamais vu grand-
freux ou oncles du couleur. Vous ne
pouvez pas le faire. C'est impossible.



leur, et je vous rappelle que lors de ce type de jeux, il s'agit d'un homme et d'un femme, vous, maintenant se levez.



minimă cu argumente dintr-o notă în care
în cel puțin 10% din cazuri.

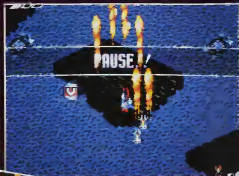
La présentation est elle aussi plus jolie, notamment avec les sons. En fait, tout est mieux dans cette dernière version (honnêtement, du reste, si ce n'est que le jeu ne servait à rien).

[illegible]

différents. Vous commencez tout un monde sportif, puis poursuivez votre progression en suivant le docteur.

Ensuite, vous «flûtez» votre lettre au-dessus de la mer pour des histoires et d'admirables visions. Vous pourriez aussi au travers d'une pluie de météores et bien d'autres surprises encre.

Au milieu de
 chaque pièce,
 vous avez un en-
 semi plus « or-
 niculé » à rétro-
 ter, et comme
 dans tous les
 jeux de ce genre,
 la fin de niveau vous effraie.

[illegible]

Bzzzzt!

FRANCK LAPOINTE

92%	GRAPHISME	83 %
	SON	76 %
	ANIMATION	94 %
	JOUABILITE	88 %

Shoot'em'up
Edité par Hudson
Cartographe : d'après

GAMEBOYS GAMES

BATTLE UNIT ZEOTH



Oh, le joli shoot'em up ! On ne se prend pas la tête avec des options compliquées : il s'agit de tuer un gros robot du genre Goliath (pour les vasaïques qui connaissent), et de tirer sur tout ce qui bouge à pied ou en volant. Le ciel est rempli de choses agressives, du dentier entrapé au vaisseau mérouse. Mais c'est trop dur ! Seuls les très bons ont une chance.

8/10

BO JACKSON 2 GAMES IN 1

Vous connaissez Bo Jackson, ce sportif américain assez particulier qui joue au plus haut niveau dans deux sports différents ?



Mais oui, vous savez, c'est sur ce thème (« BoKnows... ») qu'une marque de pompes à balle toute une série de publicités. Il était donc logique que ce personnage éminemment médiatique soit utilisé pour un jeu vidéo ! C'est chose faite, avec ce soft mixte qui permet d'apprécier les finesse du football américain et du base ball. La réalisation est honnête, mais surtout vous

le dire tout de suite, il est nécessaire d'avoir une bonne connaissance de ces deux sports techniquelement pointus pour « exister » sur le terrain ! Les fans seront ravis, les autres peuvent commencer à prendre des leçons.

5/10

BOMBER BOY

Ce soft comprend en fait deux jeux en un, Bomber Boy et Bomber Man, fort voisins ! est vrai à quelques options près. Je vous le dis tout de suite : c'est génial ! Qui plus est le principe en est franchement défilant, puisqu'il s'agit de poser des bombes un peu partout, histoire de tuer d'abominables monstres et de découvrir la porte de sortie. Bomber Boy est un peu plus complexe que son « aîné », et doté de graphismes différents, mais les fondements restent les mêmes : le petit personnage se déplace dans un univers



clos où du dessus, et rencontre divers obstacles. Des colonnes indestructibles forment un damier genre Colonnes de Buren, et certaines des autres cases sont occupées par des murs de briques qui peuvent être pulvérisés grâce aux bombes. Le héros dispose d'une infinité de ces armes redoutables, mais le problème majeur, c'est qu'il est aussi vulnérable que ses ennemis aux déflagrations ! Il est donc impératif de se mettre à l'abri (hors de portée ou dans un angle mort) pendant le court laps de temps disponible. Au début les explosions n'échangent que les cases adjacentes, mais des bonus permettent d'augmenter

leur puissance, ce qui est d'ailleurs à double tranchant : certes l'efficacité s'en trouve améliorée, mais il est également plus dur de se mettre hors de danger ! Qui plus est, les divers monstres qui ont fait attention au cours du jeu ont des pouvoirs complémentaires : les uns sont très rapides et donc difficiles à piéger ou à éviter, tandis que d'autres émettent des fantômes au design très « Pacman » ou des ombres traversant les obstacles et profitant donc de l'effet de surprise. Le minutier, pouvoir spécial qui permet de faire sauter les bombes quand on veut en appuyant sur le bouton B, est donc particulièrement « appréciable » ! En conclusion, Bomber Boy est un jeu adorable, fort bien conçu et réalisé, et surtout très prenant, voire même passionnant !

10/10

CASTELIAN

Attention les yeux, si l'ose dire : Castelian n'est autre que la version Nintendo du génial Nebula. Et sur Game Boy c'est toujours aussi fabuleux ! Décidément, aucune difficulté n'effraie cette machine infernale, même pas le fameux scrolling circulaire de ce jeu de grimpette qui fit fureur en son temps et dont la suite arrive bientôt. Il s'agit à chaque niveau de parvenir en haut d'une tour ronde en empruntant divers ascenseurs ou escaliers, et en évitant moult monstres...



en tournant autour du tronc ou en courant sur treillis. Vous savez ? Lorsque vous tournez dans le sens

des aiguilles d'une montre, la tour scrolle dans le sens inverse ! Et le rendu à l'écran est impressionnant. Il existe une foule d'astuces à découvrir avant d'arriver en haut, et à chaque fois que l'adorable Mard bondissant est touché par un ennemi, il chute jusqu'à ce qu'il rencontre un peller inférieur... ou la surface de l'eau, ce qui signifie une fin précoce. Bien entendu le temps est limité, et toute erreur est fatale ! Il faut donc prendre son mal en patience, et mille fois sur le métier régénérer son ouvrage... ou même « inconvertible », qui vous donnera le tourbillon et vous fera perdre la sommeil.

9/10

CAESAR'S PALACE

Remboursé invétéré, voici un jeu qui vous permet de patienter ou de vous échauffer dans votre limousine avant le trajet qui vous mène au casino (enfin au moins à l'hôtel). Ce soft vous propose en effet une gamme complète des jeux d'argent existant. Tout y est : roulette, baccara, ma-

chines à sous... sauf le nart de la guerre, c'est à dire l'enjeu réel. Bien

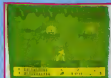


sur vous pouvez faire miser vos petits cadeaux pendant le récit, mais est-ce bien raisonnable ?

4/10

CASTLEVANIA 2

Mazette, voilà le retour de l'homme au fouet ! Non, pas Indiana Jones, mais Mohin-Choco, bien décidé à venir à bout de Dracula qui se terre dans son entre. Il est cette fois possible de visiter quatre châteaux dotés de gra-



pharmes variés, et le but à atteindre est à chaque fois gardé jalousement par de multiples pièges ennemis, mais mior, vraiment sadiques, et une collection de monstres plus ou moins dans le ton (chauve-souris, corbeau, golems, squelettes, mais aussi mantes et grenouilles !), et dans un temps limité si vous piail. Il se falait affronter tout ce beau monde avec une malheureuse fraie en cuir, éventuellement remplacée par une chaîne argentée d'une boude d'acier (on n'enrte pas le progrès), et surtout rassembler tel le caporal moyen pour attraper les bonus. C'est dur ! Mais c'est prenant et très bien

ELECTRON

12 Pce au la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
 Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h / 19 h Dimanche 14h à 18h

5205TE + POWERPACK	2900F	PROMOTIONS		ATARI LYNX	SEGA GEAR
5205TE 1M Ram POWERPACK	3200F	STAR LC2410	2700F	+ Parc Soft	1 jeu ou choix
5205TE 2M Ram POWERPACK	3900F	STAR LC200	2600F		990F
5205TE 4M Ram POWERPACK	4900F	STAR LC20	1990F	GAMEBOY	MEG / DRIVE
10.05TE + STRAG	3700F	LectExt double face		+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
10.05TE + STRAG + SM12	4900F	ST ou AMIGA	390F		590F
AMIGA 500	2730F	EXT 512K AMIGA	890F	NEC GT	NEO GEO
AMIGA 500 1M Ram	2930F	Horloge/Interrupteur	512K pour STE	+ 2 jeux	+ 1 jeu
AMIGA 500 1M Ram + 10835	4990F	512K pour STF	590F	2990F	3990F
MON. SC1435 ST	1990F				
MON. 19835 Commodore	1990F				

Konice 3.5 DF DD
 175 Frs les 50
 325 Frs les 100
 1500 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER
 7 Rue de la République
 34000 Montpellier
 Tel: 07 58 20 39
 0630 à 12h30, 14h à 17h30
 et Mardi au Samedi

Bien à retrouver temps à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Je vous présente la commande suivante

Design	de	Montre
.....
.....
.....
.....
Signature	Total Payé	
	Total Commandé	

Port Mail: 150F, Acompte: 50F

réalisme, la musique est simple et en plus il y a des mots de passe !

8/10

CHOPLIFTER 2

Attention aux oiseaux, aux orages et aux cheures-souris ! Voilà le leçon que j'ai retenue des longues heures passées aux commandes d'un hélicoptère de l'armée (il a la recherche d'otages. Tel est en effet le but de chaque stage : récupérer un certain nombre de p'tits gars sous le feu nourri de l'ennemi, et déposer les heureux rescapés au point de départ. Cela semble facile, mais croyez-moi, un certain degré est exigé dans le maniement dudit hélico. Bien entendu les affreux vont essayer de vous abîmer et vont même pousser la cruauté jusqu'à exterminer les otages qui vous attendent en agitant frénétiquement les bras.



Canons, chars, voire même avions vous empêchent de mener à bien votre mission secrète. Il s'agit donc de les éradiquer proprement à la mitrailleuse ou en les bombardant. Une finisse exquise : votre machine infernale peut pointer son nez vers le droit ou le gauche, ou bien vous faire face, ce qui permet de mitrailler vers le bas et de se faufiler dans des endroits exotiques. C'est dur mais jouable, et fort heureusement des codes sont fournis pour ne pas avoir à tout recommencer à chaque fois. Bonne chance !

9/10

HATRIS

Pas grand-chose à dire sur ce soft : si vous avez aimé Hatris sur micro, vous l'aimerez sur Game Boy ! Personnellement je ne trouve aucun intérêt à ce pauvre ensau de l'irremplaçable Tetris, mais vous faites ce que vous voulez.

2/10



THE HUNT FOR RED OCTOBER

Comme dit le proverbe : millions-sous des adaptations de films. A la poursuite d'Octobre Rouge a donné lieu à un jeu micro déploré, et la version Game Boy n'est guère plus étonnante. La présentation est jolie, certes, mais la suite des événements manque de charme : un gros sous-marin traqué par des plus petits que lui, des rochers artistiquement disposés à travers lesquels il faut s'écouler... Pas de quoi grimper aux rideaux.

1,5/10

MICKEY'S DANGEROUS CHASE

Vous connaissez sans doute le vieil adage : quand le chat n'est pas là, les souris dansent ! Eh bien, vous allez pouvoir expérimenter de vous ce concept en aidant les souris les plus célèbres du monde, Mickey ou Minnie (vous avez le choix entre les deux personnages) au travers de multiples péripéties. Vous devrez affronter chien méchant, bétafies enragées, barrettes volées, j'en passe et des plus kitsch. Un petit jeu d'arcade classique dont la réalisation est honnête et sans surprise ; quant à la difficulté, elle est fâcheuse broche.



7/10

MICKEY MOUSE II

Dans le série : l'invasion des souris de

la planète Disney, avec dans le rôle des héros Mickey, et celui de la princesse enlevée Minnie (qui l'écrit cru), un petit jeu de derrière les fagots qui vous laissera perplexe. La réalisation, sans être d'une originalité new age, est très correcte. Pour la petite histoire, l'adolescente Minnie est retenue prisonnière dans un château, peuplé de terribles et hideuses créatures plus ou moins mortes-vivantes, sismiques et vagues. Pour compléter ce chermet voyage, l'architecture intérieure est un labyrinthe démoniaque. Mickey Mouse II est un jeu de plates-formes avec portes de téléportation, escaliers, saie ou trépas et tout le trémolant. Les premier et deuxième niveaux sont faciles, mais le suite se corse jusqu'à devenir dramatiquement dure. Je vous fais quand même confiance pour débraver l'atmosphère Minnie des grilles du démon cornu. La nouvelle est enfermée dans une pétrie, et vous devrez pour la sauver perir jusqu'à elle en vous débarrassant des monstruosités

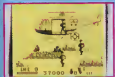


8/10

THE PUNISHER

Alors là, si vous aimez les jeux de tir du genre Capone ou Operation Wolf, vous allez apprécier à sa juste valeur The Punisher. Vous incarnerez donc le célèbre justicier défoulaître (on se souvient de l'interprétation toute en nuances de Dolph Lundgren au cinéma), ennemi des naco-freluquants et allié du légendaire Montecito-Air en collier bleu et rouge. J'ai nommé Spiderman. The Punisher ne fait pas dans la dentelle de Cabela, vous non plus ! L'écran scrolle horizontalement et dévire au fur et à mesure un décor où grouille toute une meute de maléficients ennemis jusqu'àux

génévies (ils n'ont plus de dents, le drogue les fait tomber). A l'aide du joystick vous dirigez le vaisseau, et vous avez le choix entre la mitrailleuse ou le canon. Le grand jeu des états-quer. De ci de là balais divers bonus (munitions ou premiers soins) sur lesquels il faut... tirer pour en bénéficier.



Mais attention aux victimes innocentes ! Il est mal vu de flinguer les ménagères ou les pêcheurs à la ligne. En bref, un soft très novateur, très joué, un peu répétitif comme tous les jeux de ce genre, mais fort prenant me toi. En joua, feu !

7/10

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Si vous êtes amateur de jeux d'adieu, Rescue of Princess Blobette est votre comble. Il s'agit en effet de la suite de A Boy and his Blob, qui fit en son temps un carton sur NES. Il faut faire preuve d'inventivité dans ce soft tordu, car les solutions permettant de faire avancer le Schmilblick sont souvent loin d'être évidentes ! Le principe est simple : vous dirigez un jeune homme courageux fanqué de son inséparable compagnon, en l'occurrence un Blob, ou si vous préférez une sorte de Barbagu (une amie géante, pour les scientifiques). Ce dernier possède l'incroyable faculté de se transformer en objets plus ou moins utiles lorsqu'on lui donne une patibule aromatisée : par exemple, quand on lui lance une friandise à la banane, il se métamorphose en... vous verrez bien ! Il s'agit donc de découvrir quels sont les effets des différents parfums, et de se creuser sérieusement le cerveau pour exploiter les divers outils. La réalisation est quasi à elle très honnête, avec notamment une animation du héros qui, sans atteindre le splendide de Prince of Persia, tient très bien la route. Mais c'est là, avec son éternel sourire idiot, qui est le plus rigolo à voir sautiller et se transformer ! Des heures d'expériences en perspective.

8/10



ROCKMAN WORLD

Rockman World est un jeu d'arcade pur et dur, dans lequel vous incarnerez un petit être bondissant coiffé d'un bonnet qui balance à ses adversaires des boules d'énergie. Il doit affronter quatre personnages dans quatre mondes différents, chacun d'eux représentant une source de danger : le feu, l'électricité, le froid et les objets tranchants ! Un soft techniquement impeccable, aux graphismes soignés (l'âme beau-



coup les scènes circulaient avec de petits yeux cruels) et qui possède une grande durée de vie, car il est franchement difficile. Quelques bonnes idées comme les ventilateurs ou l'océan rendu d'inerte sur la glace.

6/10

SOCCER

Comme son nom l'indique, Soccer est un jeu de football (ça commence fort) ! On est en droit de s'attendre à des merveilles sur cette console, eh bien ça sera pour la prochaine fois ! Ce soft est en effet plutôt pénible, que ce soit au niveau de la réalisation ou de l'intérêt. Les possibilités sont en effet franchement limitées, et le jeu « rame » carrément. Pour les accros du ballon, et encore.

3/10

SWORD OF HOPE

Après The Final Fantasy Legend, Sword of Hope est le deuxième jeu de rôles en langage compréhensible (tout sauf en japonais) sur Gameboy. L'histoire vous plonge en pleine tragédie médiévale fantastique (comme d'habitude). Le roi du pays dans lequel vous évoluez a été possédé par un diabolique dragon ; derrière lui s'aventent des légions de monstres hideux et affamés de destruction. Afin de parer à cette invasion, les trois plus grands sorciers du pays ont engendré le roi et son château dans les profondeurs de la terre, mais des années plus tard, le menage grande tournois. Seul un héritier de sang royal pourra délivrer le royaume, en l'occurrence : vous ! Vous devrez convaincre les trois magiciens de votre bravoure afin qu'ils vous remettent l'épée qui servira à détruire le dragon. L'écran est divisé en trois fenêtres : une sur laquelle s'affiche le paysage, une autre où sont notés vos points d'expérience ainsi que vos points de vie et de magie, et enfin une troisième sur laquelle figurent les directions et les actions que vous pouvez effectuer. Il est possible d'examiner des lieux ou des personnages. Parfois vous devrez revenir sur un lieu afin de pourchasser l'aventure. En combat, vous avez accès à une magie très puissante (les monstres aussi). J'ai eu un peu de mal à démarrer, mais une fois lancé, je ne me suis senti que lorsque mes piles ont rendu l'âme. Resurre-vous, 3 à 4 une sauvegarde. Sword of Hope vous réserve pas mal d'agréables surprises, et est doté de graphismes à la hauteur du scénario. P.S. : faites des plans sans pare !

8/10

TOUR DE THRASH

Skiat ou Die utilisait le skate-board comme accessoire pour un jeu d'arcade ; mais avec Tour de Thrash le skate est carrément considéré comme un sport, que diriez-vous, comme un art de vivre ! Et c'est considérablement plus rigolo de voir le personnage se vautrer, voire même se disloquer (si, si, je vous assure) que d'en faire la douloureuse expérience. Pour les adeptes.

4/10

GAME GEAR'S GAMES

WAGGEN LAND



Amie franco-japonaise bonjour, (ceci est aussi valable pour les personnes parlant couramment le japonais) Waggen Land s'adresse à vous ! Le premier tabeïku fini, un superbe texte en très esthétiques caractères



japonais s'affiche, avec un merveilleux tableau sur lequel se déplace un curseur feérique, et il faut impérativement trouver la combinaison pour passer au deuxième niveau. Impossible d'y arriver, à moins d'avoir une chance extraordinaire ou de sérieux bases de japonais. Le premier niveau laisse à penser qu'il s'agit d'un bon petit jeu d'arcade. Vous incarnez un petit dragonnier vendant brogon qui doit effectuer un parcours semé d'embûches...

✓X

MAPPY

Serions-nous rentrés dans l'année de

le souris justicière ? Après l'invasion des Mickey géants sur Game Boy, voilà l'adorable Mappy, petite souris blanche, fiduciale de profession, devant faire face à un gang de chats rats. Jeu de plates-formes par excellence vous évoluez dans différents décors infestés de gros minets qu'il vous faut absolument éviter. Sur votre chemin, un certain nombre



d'objets sont à récupérer pour passer au niveau suivant. Pour passer d'une plate-forme à l'autre, vous devez utiliser le petit tremplin pervers qui change de couleur lors de bons répités ; une fois rouge, il cesse. Symptôme non ! La difficulté est progressive et vous donnera du fil à retordre, croyez-moi ! Les décors sont



sobres mais efficaces, les « ro minets » de couleur rose sont facilement repérables. Au bout d'un certain temps le jeu s'écarter, mais pas de panique, les chances de vous en sortir diminuent d'au moins 50 %. Drôle non ! A la fin de certains niveaux, une phase bonus vous attend.

Le petit souriceau que vous incarnez doit impérativement éviter le contact avec les matous roses, sinon il périra dans un effroyable pugilat. Nombre de ces excellents conseils, je vous souhaite bonne chance.

P.S. : pour ouvrir les portes appuyez sur le bouton 1 ; enfin les portes chirotaïtes prises dans le bon sens lors de leur ouverture chassent les « ro minets » hallucinés. Pour finir vraiment, quand vous ouvrez une porte, talonné par qui vous savez, l'effroyable prend immédiatement le porte en pleine poire, ce qui l'essonne pour le compte.

8,5/10

GRIFFIN

Griffin, ou le survie d'une machine de guerre conduite par une superbe créature, évoluant dans des décors parsemés d'embûches sur lesquels il vous faudra tirer. Le bouton 1 équivaut au tir simple, le 2 au tir multiple, éradiquant de la surface de jeu tous



vos ennemis. A la fin de chaque niveau, une machine de guerre plus imposante que les autres vous cherche des noises. Vous trouverez divers bonus et autres gadgets susceptibles de vous aider dans votre progression senglante. Un jeu sans saveur à réserver aux inconditionnels du jeu de tir sous armure, classique et sans surprise, à la difficulté moyenne.

5/10

HIT THE ICE



I existe au moins un domaine dans lequel le CoregaïX ne craint personne, ou plus exactement aucune autre console, c'est celui des simulations sportives. Souvenez-vous de World Cup Tennis, de Formation Soccer ou bien encore de Super Volley Ball ! Que des hits ! Eh bien, Hit The Ice, simulation

de hockey sur glace à six joueurs (trois par équipe), ne déroge pas à la règle. Il s'agit d'un logiciel dont le point fort réside dans la jouabilité. Mais avant de commencer une partie, le joueur doit sélectionner son type de jeu et surtout le nombre de joueurs. Sachez qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément, et ce de toutes les façons, c'est-à-dire deux contre deux ou bien trois contre un.



Après avoir choisi ses joueurs, la partie débute. Première constatation, le jeu est très violent : les coups bas sont légitimes et les accrochages très nombreux. Il n'est pas rare d'ailleurs que ces derniers débouchent sur une bagarre générale à laquelle le ou les joueurs participent activement grâce au bouton du joystick, à

la façon d'un jeu de boxe. En effet, il est préférable d'un score vainqueur pour éviter la fatigue d'un K.O.

Au niveau de la manipulation, le jeu est parfait ou presque, avec un bouton pour effectuer les passes (le joueur dirige le personnage en possession du palet) et le second pour tirer. Attention, dans ce cas, à être parfaitement positionné par rapport au palet et ne pas donner un coup de crasse dans le vent ou s'enliser les doigts ; les conséquences sont douloureuses et ne seront pas atténuées par le traicheur de la glace.

La réactivité du jeu est excellente, avec comme à l'accoutumée sur cette machine un scrolling parfait et une gestion des déplacements des joueurs idéale. Les graphismes ne déçoivent pas, à l'instar des bruitages assez sporadiques. En bref, un très bon jeu qui prendra toute sa dimension à deux ou plus.



FRANK LADOIRE

89%	GRAPHISME	77 %
	SON	71 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu d'arcade
Édité par Taito
CoregaïX

139

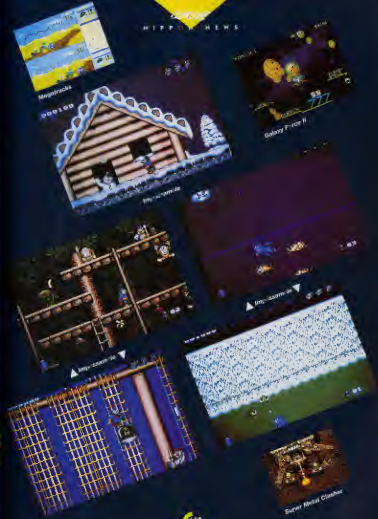
Et chez nous, à jour le jour, l'actualité, est attendue Massapolita, un jeu ifronche dans lequel le joueur dirige un personnage peu identifié (le test, surtout). On dirait de la souleite, l'acte de Vito, est prévu pour le venir le Super Metal Clashier, un jeu le a comie dans lequel le joueur incarne un robot investi de différentes missions. A noter également, sur Super CD-Rom, l'adaptation de l'œuvre de Derrida.

[illegible]**SUPERGRAFX**

Avec un peu de chance, nous devrions luster 1941, un choc en soi, l'année la plus chère numériquement. Ce qui est sûr est toujours prévu. The Stiller peut la réaliser, semble-t-il, par un mailleuse (regardez les chiffres et Gallery Force II, lui-même qui pour le dernier clip, un peu s'efforce à une aérostation très forte à la fois l'encore au regard les caractéristiques de cette machine.

MEGADRIVE

Présenté au dernier CES de Chicago, **Megatracks de Nascar** est une adaptation du jeu *Formula 1* et compte six niveaux, le plus difficile sur le thème du choc. Sous **Super Fantasy Zone** est prévu pour la mise de l'ensemble sur Mega Drive. Il semble au contraire plus simple et comporte huit niveaux. Le thème **Sega** est un hommage au genre *Mad Max* et fait partie de *Super Fantasy Zone VI*. Le jeu est classique. Lors du choc, l'op, avec une réalisation excellente, et clavier, laisse à tous les fans la parole. Mais avant ce dernier, le

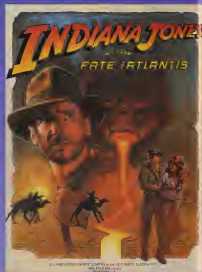


GÉNÉRATION 4

HORS-SERIE N° 3
ETE 1991 - 20 Frs

LES 7 SUPER POSTERS DE LA RENTRÉE

Format 60 x 80
dont Indiana Jones
et la couverture de Génération 4



DU PAYS DES ENFER, L'ENFER EN SON DÉSERT. SUCCÈS
UNE VIEILLE HISTOIRE
REVISITÉE



20 FF + 145 FF
5,30\$ + 6 FS



M4577 - 3 H - 20,00 F - RD

Mad



PLAN 9 :
LE FILM ELU LE PLUS NUL
DE L'HISTOIRE DU CINEMA
ARRIVE SUR VOTRE MICRO !

NOUVELLE RUBRIQUE : COURRIER DES LECTEURS !
TOUTES LES NEWS DE LA RENTRÉE : ADHEREZ AU CLUB
GÉNÉRATION 4 !

A PARTIR DE
790 F
TTC

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO AIT UN BOND PRODIGIEUX!

JEUX
A PARTIR DE
190 F
TTC



ELECTROBOOP
Télé-jeu d'arcade, électroboop est un jeu de rythme et de danse. Il faut danser à l'écran en suivant les mouvements du personnage à l'écran.



GATES OF ZENDOKON
Jeu d'arcade de stratégie. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



GAUNTLET
Jeu d'arcade de combat. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



KLAX
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



MR. PAC MAN
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



NUTKIN BOY
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



RAMPAGE
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



RYAN SQUASH
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



ROADBLASTERS
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



RYGAH
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



CHIP'S CHALLENGE
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



SHANGHAI
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



SLIME WORLD
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



XENOPHORE
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



ZELDER MERCENARY
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



BLUE LIGHTNING
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.



PAPERBOY
Jeu d'arcade de tir. On doit vaincre les ennemis à l'écran en utilisant les pouvoirs du héros.

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique. Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 20 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute. Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



Je joue quand je veux où je veux !

LYNX

200 LYNX A GAGNER 3615 ATARI

ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

Je joue quand je veux où je veux !

LYNX

200 LYNX A GAGNER 3615 ATARI

ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

HIT P

Vous étiez nombreux à nous demander un classement des meilleurs jeux sur micro et console. Les membres de la rédaction se sont attelés à la tâche pour vous fournir leur propre liste des hit disponibles sur chaque machine et ce tout les mois. Autant vous dire tout de suite que ces choix ont suscité une véritable bataille rangée au sein de la rédaction, les avis étant bien sûr assez divergents. Alors, si vous n'êtes pas d'accord avec notre sélection, pas de panique, nous non plus!

ATARI ST

- 1 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 2 MIDWINTER 2 (RAINBIRD)
- 3 TOKI (OCEAN)
- 4 SECRET OF THE MONKEY ISLAND (LUCAS FILM GAMES)
- 5 HUNTER (ACTIVISION)
- 6 ARMOUR GEDDON (PSYGNOSIS)
- 7 GOOS (RENEGADE)
- 8 PP HAMMER (DEMONWARE)
- 9 SUPERCARS 2 (GREMLIN)
- 10 DEUTEROS (ACTIVISION)

COMMODORE AMIGA

- 1 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 2 TOKI (OCEAN)
- 3 SECRET OF THE MONKEY ISLAND

- (LUCASFILM GAMES)
- 4 EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
- 5 HUNTER (ACTIVISION)
- 6 PP HAMMER (DEMONWARE)
- 7 ARMOUR-GEDDON (PSYGNOSIS)
- 8 GODS (RENEGADE)
- 9 RAILROAD TYCOON (MICROPROSE)
- 10 CYBERCON 3 (US GOLD)

IBM PC & COMPATIBLES

- 1 WING COMMANDER (ORIGIN)
- 2 SPACE QUEST IV (SIERRA-ON-LINE)
- 3 RED BARRON (DYNAMIX)
- 4 CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (ELECTRONIC ARTS)
- 5 LEMMINGS (PSYGNOSIS)
- 6 F29 RETALIATOR (OCEAN)
- 7 LINKS (ACCESS)
- 8 EYE OF THE BEHOLDER (SSI)
- 9 SAVAGE EMPIRE (ORIGIN)
- 10 KING'S QUEST V (SIERRA-ON-LINE)

COREGRAFX

- 1 FINAL MATCH TENNIS
- 2 PARASOL STARS
- 3 LEGEND OF HERO TONMA
- 4 FINAL SOLDIERS
- 5 PC KID
- 6 JACKIE CHAN

ARADE !

- 7 SON SON II
- 8 CHASE HQ
- 9 SPRIGGAN
- 10 DEVIL'S CRUSH

MEGADRIVE

- 1 SONIC THE HEDGEHOG
- 2 MICKEY MOUSE
- 3 SUPER MONACO GRAND PRIX
- 4 MIDNIGHT RESISTANCE
- 5 STRIDER
- 6 LAKERS VS CELTICS
- 7 PGA TOUR GOLF
- 8 THUNDERFORCE III
- 9 PHANTASY STAR III
- 10 AEROBLASTERS

NEO-GEO

- 1 TOP PLAYER'S GOLF
- 2 NINJA WARRIORS
- 3 JOY JOY KID
- 4 MAGICIAN LORD
- 5 BASEBALL'S STARS

SUPER FAMICOM

- 1 ACTRAISER
- 2 PILOT WING
- 3 FINAL FIGHT

- 4 SIM CITY
- 5 POPULOUS

GAME BOY

- 1 TETRIS
- 2 CASTELIAN
- 3 FINAL FANTASY LEGEND
- 4 TENNIS
- 5 CHOPLIFTER 2

LYNX

- 1 BLUE LIGHTNING
- 2 KLAX
- 3 SHANGAI
- 4 GAUNTLET
- 5 ROBO SQUASH

GAMEGEAR

- 1 MICKEY MOUSE
- 2 GG SHINOBI
- 3 MAPPY
- 4 DEVILISH
- 5 WONDER BOY

LES PRODUITS DU CLUB

Sont proposés à tous les lecteurs.
Mais, attention, seuls les membres du club bénéficient des tarifs à prix réduits.
Les achats sont limités à un seul exemplaire par référence car les cartes ne sont utilisées que par leur possesseur.

Disquette du Domaine Public

JEUX PC (port 15 F)
Sous licence de la Bibliothèque de la Ville de Paris

Disquette n°1
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°2
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°3
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°4
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°5
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°6
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°7
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°8
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°9
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°10
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°11
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°12
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°13
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°14
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°15
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°16
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°17
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°18
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°19
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°20
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°21
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°22
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°23
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°24
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°25
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°26
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°27
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°1

Disquette n°1
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°2
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°3
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°4
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°5
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°6
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°7
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°8
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°9
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°10
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°11
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°12
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°13
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°14
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°15
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°16
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°17
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°18
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°19
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°20
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°21
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°22
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°23
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°24
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°25
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°26
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°27
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°28
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

GOODIES

Disquette n°1
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°2
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°3
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°4
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°5
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°6
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°7
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°8
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°9
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°10
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°11
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°12
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°13
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°14
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°15
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°16
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°17
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°18
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°19
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°20
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°21
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°22
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°23
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°24
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°25
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°26
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°27
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.

Disquette n°28
Carnet d'adresses simple et riche, mais en VHS. Vous devez vous procurer un lecteur de disquettes, lecteur compatible Type III.



GRAND CONCOURS CROISIERE POUR UN CADAVRE



**Gagnez une croisière de 8 jours sur le Nil
et de nombreux autres lots.**

Vous connaissez "Les Voyageurs du Temps" et "Opération Sécularité", puisque vous les avez eus tous les deux d'Or du "Meilleur Jeu Français" et du "Meilleur Jeu d'Aventure Français".
Delphine Software a voulu remercier tous les lecteurs de Génération 4 et organiser avec votre magazine l'un des plus fabuleux concours, "Croisière pour un Cadavre".
Comme l'inspecteur Roudil Dissertier, vous pourrez partir en croisière. Mais celle-ci sera sans doute consacrée au tourisme et le découverte des merveilleux paysages du Nil plutôt qu'à une enquête aux contours nébuleux.
Le concours débute dès la sortie de "Croisière pour un Cadavre" fin juin et se termine le samedi 26 octobre à minuit.



**1er PRIX : 1 croisière sur le Nil
de 8 jours pour 2 personnes**

2e PRIX : 1 lecteur Laser

**3e ou 10e PRIX : 1 Joy Delphine,
1 Pin's collector et 1 T-Shirt Delphine,
1 Pin's collector Génération 4**

**11e PRIX ou 20e PRIX : 1 T-Shirt
et 1 Pin's collector Delphine,
1 Pin's collector Génération 4**

**21e ou 30e PRIX : 1 T-Shirt
et 1 Pin's Delphine, 1 T-Shirt Génération 4**

**Du 21e au 100e PRIX :
1 Pin's collector Delphine**

Guez a tuc Karaboudjan ?

Comment participer ?

Pour participer, il vous suffit de remplir le bulletin "Concours Croisière pour un Cadavre" que vous trouverez dans tous les revues micro-informatique Auchan, Boulanger, Conforama et Virgin Magasins. Vous suffirez de le remplir et de le envoyer à l'adresse suivante : Delphine Software, Concours Croisière, 150, boulevard Haussmann, 75008 Paris.
Les bulletins gagnants seront tirés au sort par hasard. Le liste des gagnants sera publiée dans le numéro de décembre de Génération 4. Les prix seront envoyés aux gagnants.
Le règlement du concours est réparti chez Mollat Daluac, 13, boulevard de Courcelles, 75008 Paris.

Croisière pour un cadavre

C'est d'abord une aventure palpitante à vous couper le souffle, mais c'est aussi une prouesse technique. De nombreuses innovations techniques nous ont permis d'améliorer à la fois la convivialité du système de jeu et l'animation de tous les personnages. Le plaisir de jouer en est décuplé, mais vous découvrirez tout cela dans le fabuleux test de Génération 4.



SENSATIONNEL

OBTENEZ GRATUITEMENT LA DEMO LE VOTRE CHOIX,
EN NOUS RENVoyANT CE CLIP PAR FAX,
CHAQUE MOIS DE NOUVELLES DEMOS
QUE VOUS POURRIEZ TESTER.

TOUT CA C'EST GRATUIT, C'EST DANS GENERATION 4 !

CE MANIAK THUNDERHAWK TE CHEZ CORE DESIGN
MEGA LO-MANIA TE CHEZ MIRRORSOFT

(débute en cette offre dès le 25 septembre 1992)

COUPON DEMOS

N° Client club : ...

(à coller sur votre bulletin de participation à la demande de vos renseignements)

Nom : ...

Prénoms : ...

Adresse complète : ...

Préciser les adresses gratuites (personnes, les clubs) : ...

Je m'abonne à : ...

Je m'abonne à : ...

Je m'abonne à : ...

Je m'abonne à : ...

Je m'abonne à : ...

NEWS MICRO

SIERRA SUR AMIGA



Les possesseurs d'Amiga vont pouvoir jouer au mois de septembre à Space Quest 4 et King's Quest 5 dont voici d'ailleurs quelques photos. La version ne supporte que 32 couleurs, car le jeu serait trop lent en 256. D'ici Noël, vous serez aussi le chance de pouvoir jouer à L'esprit Surt L'air 5 (voir prochain), Rise of The Dragon, Heart Of China, Red Baron, Space Quest 4 et Willy Beamish.

DEMONWARE, LA PETITE COMPAGNIE QUI MONTE

Après l'excellent PP Hermer et His Pneumatic Weapon, on attendait impatiemment des nouvelles de l'équipe anglaise. On sait maintenant qu'ils travaillent sur Doops Up 2. Le premier jeu était un remake de Peng, le second devait être une version améliorée, avec de nombreux effets nouveaux.

CORLEONE IS BACK !

Cela faisait le moins de 10 ans qu'US Grid ne nous avait pas proposé d'adaptation de film... Voici venir Godfather, adapté de la saga du Parrain, qui donne lieu à un jeu d'aventure développé par le Dolphin Software et pour le moment à un jeu d'arcade, dont voici quelques photos sur Amiga. Il s'agit d'un shoot'em'up avec plusieurs types de phases : scrolling horizontal dans les rues, scènes à l'intérieur de l'intérieur de certains bâtiments, plus d'autres phases pour l'instant en développement. C'est une exclusivité Gent, c'est magnifique et ça bouge du feu de Dieu.



EXPLOREZ L'UNIVERS SUR MEGADRIVE

Electronic Arts éditera en septembre une conversion Megadrive du célèbre Starflight, un hit du la compagnie sur PC puis Amiga et ST. Starflight est un croisement entre Elite et Bard's Tale, mais qui est très facile d'accès.



D'ICI L'AN 2000...

L'équipe qui développe actuellement Flag pour Genesis (voir prochain) travaille déjà sur un nouveau projet du nom de "Tower", un jeu à mécanisme entre le jeu de stratégie et le jeu de rôle. Espérons que ces jeux sortiront plus vite que leur première production, Lost Patrol.

NINTENDO M LE CD-I ?

Examinez nouvelle scénarisation la quelle le géant japonais continue sur CD-I Super Mario, Princess Zelda, Link et Donkey Kong ! Rappelons que le Compact Disc Interactif sort cette fin d'année aux Etats-Unis, et à la rentrée 92 en Europe.

DU RETARD POUR LES COMMANDERS

La sortie de Wing Commander II a été retardée, du fait de quelques légers bugs persistants. Le jeu devrait sortir durant la première quinzaine de septembre sur PC, ce qui vous laisse un peu de temps pour vous préparer au choc. Préparez surtout votre disque dur, la version une fois décompressée faisant en effet 15 mégas, plus 6 mégas pour ceux qui désirent avoir la version complète, avec tous les dialogues en digitalisations vocales. Une bagatelle de 21 mégas pour ce qui est sans aucun doute le plus gros jeu de cet automne.

Pour ce qui est de Strike Commander, la sortie au mois de novembre risque d'être retardée jusqu'au mois de janvier, pour bénéficier d'une finaux exceptionnelle.

DELUXE PAINT IV : THE REVENGE



Electronic Arts vient d'annoncer la sortie pour septembre de Deluxe Paint IV sur Amiga. La grosse nouveauté, et non des moindres, est que le programme gère désormais le mode Ham, permettant

ainsi le travail en 4096 couleurs, mais aussi l'animation

dans ce mode ! De nombreuses fonctionnalités bien utiles pour gérer autant de couleurs sont également venues

parfaire ce programme déjà particulièrement bon.

On vous en reparle le mois prochain !



CHUCK YEAGER AIME L'AMIGA

L'excellent Chuck Yeager's Air Combat, auquel nous n'arrivons pas de jouer sur PC, devrait sortir pour le début 92 sur Amiga. Espérons que la conversion sera meilleure que pour les précédents simulateurs Chuck Yeager, car ces derniers avaient été quelque peu bâclés.

FORZA AMIGA

L'Amiga est en passe de devenir l'ordinateur culte en Angleterre avec à l'heure actuelle un million de machines vendues. D'après les experts, le rythme des ventes ne devrait pas décélérer avant au moins deux ans, l'Amiga étant relégué par le CDTV.



ocean
AKkaim
entertainment inc.

LES PLUS BEAUX EDUCATIFS

Les ventes du tant attendu CDTV sont particulièrement décevantes. Lancé sans promotion, sans publicité, et surtout sans une bibliothèque assez importante de titres et à un prix trop élevé, le CDTV n'est pas le succès qu'espérait Commodore. On peut cependant penser qu'avec l'arrivée de Noël et des premiers jeux véritablement créés pour la machine (Planetside de Paygnosis), le Commodore Dynamic Total Vision se répandra un peu plus dans notre beau pays. A noter qu'une nouvelle version du CDTV, permettant de lui adjoindre le clavier de l'Amiga 2000 ou 3000, devrait être prochainement disponible. En revanche, outre-Menche, le CDTV suscite un intérêt beaucoup plus important avec plus de 5 000 machines vendues en moins d'un mois.

DEPART PEU CONVAINCANT DU CDTV EN FRANCE

Le patron d'Ocean, David Ward, peut être heureux, puisqu'il est le possesseur des droits de la WWF, World Wrestling Federation. La compagnie basée à Manchester nous proposera donc, d'ici Noël, une simulation de combat de catch comportant les plus grandes stars de ce milieu !

DAVID WARD CONTRE HULK HOGAN

LES LEMMINGS REVIENNENT... BIENTOT

Paygnosis le promet, les lemmings seront de retour très vite. En septembre normalement, vous pourrez jouer sur de nouveaux niveaux, grâce au Lemmings Data Disk. Ensuite, vous pourrez faire vous-même vos propres tableaux, en utilisant le Lemmings Construction Set. Et en attendant de jouer à Lemmings 2 l'année prochaine, vous pourrez toujours le voir en salles d'arcades, puisque Data-East prépare la conversion du fameux jeu !

THE VERY LAST NINJA III

Ce troisième volet du jeu d'arcade qui existera un certain succès sur nos micros arrive pour très très bientôt sur Amiga. Voici quelques photos de la version presque finale, en attendant un test dans notre prochain numéro.



TEAM 17 : A QUAND EN FRANCE ?

Cette équipe qui développe des jeux à petits prix mais d'excellente qualité en Angleterre n'est toujours pas distribuée en France. Tout cela devrait peut-être changer avec son prochain jeu, un shoot'em'up dont nous n'avons pas encore le nom, mais dont la réalisation devrait être à couper le souffle. Enfin, la compagnie veut d'acquiescer les droits de la Coconino, et prépare une course automobile pour Amiga, dont on devrait se souvenir.

LE CD-ROM AMIGA ? AVANT NOEL !

Commodore aurait confirmé l'arrivée du lecteur CD-Rom Amiga d'ici à Noël. Nommé AGPO, il rendrait compatible avec l'Amiga l'ensemble (l'ajout de parler, pour une machine sur laquelle on trouve aujourd'hui trois produits !) des titres CDTV. Le lecteur coûterait environ 3 000 francs, ce qui est assez raisonnable.

STRIKE COMMAND 2 IS COMING

Le suite du jeu de tir en 3D de chez Millennium est toujours prévu pour l'été. Il s'agit d'un jeu de stratégie très intéressant et amusant, qui sera disponible sur Amiga et Atari.

HEY,
J'arrive bientôt
Sur vos
micros!



ocean
AKkaim
entertainment inc

A l'occasion de la sortie de 3D Construction Kit sur Amiga, PC et ST, Domark et Génération 4 organisent un grand concours sur 4 mois.

FAITES VOS JEUX AVEC DOMARK ET GÉNÉRATION 4

Premier prix : un CDTV de Commodore !

3D Construction Kit est un utilitaire d'Incentive, édité par Domark, permettant de créer des objets et des mondes en 3D. Il est utile de bien des manières :

- Il peut vous servir à créer en 3D un objet, afin de l'animer et de le voir sous tous ses angles.
- On peut l'utiliser pour créer un bâtiment, comme la maison de vos rêves, et s'y promener comme si elle existait vraiment.
- Enfin, 3D Construction Kit permet de faire de véritables jeux en 3D, comme Driller ou Castle Master. Créer des objets est particulièrement simple, grâce à un éditeur entièrement géré par icônes et à la souris. Les animer n'est pas bien compliqué non plus. Ensuite, un langage de programmation très simple permet de fixer les conditions allant faire de votre monde virtuel un véritable jeu d'aventure, que vous présenterez à votre guise en faisant vous-même le tableau de contrôle du jeu.

3D Construction Kit permet de sauvegarder vos jeux sous forme d'un programme utilisable par toutes les personnes, même si elles n'ont pas 3D Construction Kit. Vous allez donc pouvoir faire vos propres jeux et les proposer à vos amis ! Grâce à son manuel très complet et à la présence d'une vidéo en français dans la boîte de 3D Construction Kit, vous apprendrez rapidement à vous servir de ce logiciel, et n'aurez bientôt plus comme seul obstacle à votre créativité que votre imagination...



Le CDTV, c'est la première machine grand-public utilisant un CD-Rom. Toutes les applications sont possibles sur CDTV, du jeu à l'éducation en passant par la musique, puisque le CDTV fait aussi office de lecteur de Compact-Disc.

Pour participer, c'est simple. Il vous faut tout simplement faire un jeu avec 3D Construction Kit, ce qui n'est pas bien compliqué, mais vous demandera d'utiliser au mieux toute votre imagination. Votre dossier de participation doit nous parvenir avant le 9 septembre.

Chaque dossier doit être renvoyé, avec par écrit le sommaire général de votre jeu, un explicatif des points forts, ainsi qu'un résumé des actions à accomplir pour le terminer. Vous devez bien sûr y pondre le jeu exécutable ainsi que le programme source non compilé, afin que nous puissions voir comment il est réalisé. N'oubliez pas de mettre également sur la disquette les fichiers annexes, images ou sons dont se sert le programme !

**Renvoyez votre dossier complet
avec vos coordonnées à : Génération 4, Concours 3D
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris**

Un jury, composé de membres de la rédaction de Génération 4 et de Ian Andrew, directeur d'Incentive et créateur de 3D Construction Kit, élira le meilleur jeu parmi tous ceux que nous aurons reçus. Le meilleur jeu sera choisi non seulement selon sa réalisation et son graphisme, mais aussi selon son scénario et l'originalité du jeu. Ce grand gagnant recevra le CDTV de Commodore, offert par Domark. Les participants suivant recevront des packs de jeux Domark et autres cadeaux. Les vainqueurs seront annoncés dans le numéro d'octobre de Génération 4.

Mais ce n'est pas tout ! Les meilleurs produits seront sélectionnés et auront le privilège d'être disponibles en téléchargement sur notre 3615 Gen4. Tout le monde pourra alors découvrir votre jeu et vos talents de créateur, ce qui fera de vous de véritables vedettes.



DIGITAL INTEGRATION SUR LA BRECHE



The Drift est un jeu de SF très original dans lequel vous dirigez jusqu'à 25 personnages (choisis parmi 70) pour accomplir des missions aussi variées que nombreuses dans un système solaire lointain. Le jeu, qui doit sortir sur Amiga, PC et ST en novembre, comporte une 3D impressionnante qui donne un réalisme étonnant aux paysages que vous parcourrez ! Plus de détails prochainement. D'autre part, Toronado, prévu sur Amiga, PC et ST pour le début 92, est un simulateur du fameux avion anglais qui s'est récemment illustré dans la guerre du Golfe (plus en ne revenant pas de ses missions que pour autre chose...) Les photos, qui ne sont issues que d'une préversion (le relief sera plus accusé) laissent déjà penser que la compagnie nous prépare un jeu encore meilleur que F16.



BTCK

Si vous êtes arrivé au bout de Bard's Tale 1, 2 et 3, vous allez encore pouvoir vivre de terribles aventures grâce à Bard's Tale Construction Kit, un utilitaire qui vous permet de faire votre propre Bard's Tale. Plans, monstres, objets, vous pouvez tout paramétrer ! Le programme sort en octobre sur PC.

SIERRA IN FRENCH

La version française de King's Quest 5 devrait apparaître sur le marché fin août, et plus tard dans l'année ce seront Space Quest 4, Lesseurs Sam Lurry 5 et Heart Of China qui bénéficieront d'une traduction en français, sur PC dans un premier temps.

DE LA SLIME DANS VOTRE BECANE

System 3 annonce la sortie pour le mois prochain de Silly Putty, un jeu de tableau dans lequel vous dirigez une boule de Slime aussi verte que dégoûtante. La réalisation a l'air excellente, et le jeu paraît particulièrement jouable et original. Test complet le mois prochain, en même temps que Last Ninja 3, qui devrait enfin être disponible en septembre.

Une publication
exceptionnelle...

LE PLUS MAUVAIS JEU DU MONDE !

Grenlin a récemment saqué les droits du film Plan 9 From Outer Space afin d'en faire un jeu. De manière étonnante, il s'agit du film ayant reçu le plus de fois le prix du plus mauvais film de tous les temps. Il s'agit d'un film de SF des années 50, particulièrement nul, et c'est avec plaisir que Grenlin adapte le film sur Amiga, PC et ST. Rassurez-vous, le jeu devrait être très bon, puisqu'il s'agit de l'équipe ayant fait Wings et Il Com From The Desert qui s'en occupe.



LES MEGA-JUMEAUX

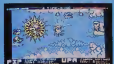
C'est la prochaine adaptation d'un jeu Capcom, et le premier Cuis game



d'US Gold. Mega Twins est un jeu fort sympathique qui devrait nous ar-



rver au mois de novembre sur Amiga et ST. Dans le jeu, vous dirigez deux frères vengeurs à travers six niveaux complètement fous. C'est beau, hyper-jouable et digne des meilleurs jeux du genre sur console. Il est possible de jouer à



deux en même temps, et c'est là ce moment vraiment dément. A noter que la version ST semble aussi bien réaliser que celle sur Amiga !

BIENVENUE A CINEPLAY INTERACTIVE



Cette nouvelle compagnie néerlandaise est issue de Kellyn Boek, l'auteur de Defender Of The Crown et Centurion. Le premier jeu devant sortir sur Amiga et PC se nomme Detective. C'est un jeu d'aventure dans la lignée des jeux Lurcofilm, avec de sublimes graphismes VGA 256 couleurs (sur PC), des personnages dont les visages animés parlent et bien d'autres surprises. A suivre...



SORTIE LE 14 DECEMBRE

LE PLUS GRAND EXPLOIT DE SIN SIN ST

Postscripture l'Université des Sin Sin et...
...à venir de la console
d'après des
lignes de
la première bande
dessinée pour
l'histoire ! Des 14

déclenche à vos côtés pour explorer dans
votre univers personnel (Amiga, ST, 3)
Les équipes sont au complet
d'illustrateurs et d'animateurs !
Sin Sin Sin, ça va
durer !

EXPOSE
NOTULINE
L'UNIVERS DE SIN SIN ST
CENTRE DE CONSOLE DANS VOTRE MARCHÉ

2 A Trava Majeur 23000 Gers (France)
Tél. 05 35 51 71 Fax 05 35 51 72

EYE OF THE BEHOLDER 2, BUCK ROGERS 2, POOL OF DARKNESS

SSI nous réserve bien des surprises pour la fin de l'année, avec pour commencer tout un lot de wargames : War In Pacific (sur PC et Amiga en septembre), Civil War, Western Front et No Greater Glory (sur PC en septembre et en décembre sur Amiga). Ultimate Baseball sur PC est prévu pour fin août, alors que sont annoncées pour octobre Eye Of The Beholder 2 sur PC (décembre pour Amiga), puis Buck Rogers 2 en novembre



sur PC et Amiga. Après Pool Of Darkness, Curse Of The Azure Bonds et Secret Of The Silver Blades, voici le quatrième volet des aventures de la série Forgotten Realms. Pool Of Darkness de chez SSI devrait nous parvenir au mois de septembre. Comme vous pouvez le découvrir sur les photos, les graphismes se sont améliorés, mais le système de jeu semble être toujours le même.

LE PENSE-BETE MARTIEN



La société Access, à qui nous devons Links, Mean Street, Crime Wave et Countdown, prévoit de sortir fin août sur PC Mean Street 2, sous le nom de "Martian Memorandum". C'est merveilleusement beau, tous les personnages et les décors sont digitalisés puis retranscrits en VGA couleurs. Le plus impressionnant vient de la qualité des musiques et surtout des voix digitalisées (en anglais cependant) pour tous les dialogues ! On peut être étonné de la présence de vaisseaux spatiaux et autres personnages étranges dans ce jeu, mais nous vous en dirons plus le mois prochain !

R-A-TUM

Une erreur plus importante que les autres s'est glissée dans notre précédent numéro de Génération 4. Elle concerne le prix de vente de la CompaqX II au Japon qui se situe entre 800 et 900 francs et non 200 francs comme il était indiqué.

BUDGET

LE NOUVEAU RAPPORT
QUALITE/PRIX
IMBATTABLE

La boîte de 10 disquettes 3 1/2 DF/DD

39,90 TTC*
FRS

EXISTE EGALEMENT : 5 1/4 DF/DD
5 1/4 DF/HD
3 1/2 DF/HD

BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET

* Prix généralement constaté

ET EN PLUS A PARTIR DU
1^{er} SEPTEMBRE 1991
GRAND JEU CONCOURS

BUDGET

DES CENTAINES
DE LOTS A GAGNER

- 1^{er} prix : une semaine pour 2 personnes au Club Med, à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
 - 2^e prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
 - 3^e prix : un vélo tout terrain
 - 4^e prix : une platine Laser Sony.
 - 5^e prix : un appareil photo.
- Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.



SAPRISTI

3615 GEN 4

C'EST OVER GRAND!

Les contacts, les boîtes aux lettres, les dialogues en direct, les infos, les news au jour le jour, les réponses de la Rédaction, les concours (gagnez des pin's, des T-Shirt, des abonnements, des jeux), les consoles, les soluces de l'Avenfou, les vies infinies, les Sectes (créez votre propre rubrique), les prévisions à télécharger, les petites annonces... Rejoignez-nous sur le Sapristi serveur !

ACTIVISION : L'APRES HUNTER



Pourvu qu'on ne reprenne le marché de la macro-entertainment ludique, la société Activision, après les excellents Hunter et Demons, prévoit plusieurs titres d'ici à la fin de l'année. Parmi ceux-ci, Leather Goddesses of Philobos 2 (la suite du jeu d'aventure total d'Infocom), jeu d'aventure en 266 couleurs intégrant une nouveauté de taille : tous les textes écrits à l'écran (et ce dans les cinq langues proposées dans le menu) sont audibles simultanément via une carte sonore fournie dans chaque boîte de jeu. World Class Chess (en fait Sargon II) se veut le plus complet et le plus accessible des jeux d'échecs. La réalisation est superbe avec des graphismes en 266 couleurs et les options permettent toutes sortes de parties. Le joueur peut même assister aux plus célèbres parties de l'histoire des échecs. Le domaine de la simulation n'est pas oublié avec Death or Glory, un simulateur retraçant en une douzaine de scénarios les plus fatigantes missions aériennes de ces 25 derniers années, de la première guerre mondiale à nos jours. Un accent tout particulier a été porté sur le volet des missions, avec par exemple la possibilité offerte au joueur de donner des ordres à des troupes aériennes basées dans le même secteur. Le jeu propose également plusieurs modes de jeu dont un combat contre un seul adversaire, le choix de l'aviation étant totalement libre. C'est ainsi qu'un Spitfire pourra se battre contre un F16 ! Enfin, pour être complet, Activision développe actuellement un logiciel éducatif ludique plongeant le joueur dans une quête au trésor et aux indices à travers le monde. Le joueur doit donc chercher et enregistrer le moindre détail fourni par le logiciel pour espérer progresser. Une bonne occasion d'apprendre en s'amusant.



DELPHINE SOFTWARE DANS LA COURSE AUX LICENCES

C'est maintenant officiel, c'est bien Delphine Software qui s'occupe de réaliser la version aventure du Patrimoine, entendant par là Godfather, le jeu d'aventure. Il s'agit d'un jeu cinématique dans la lignée d'Operation Stealth, Croisière Pour Un Cadeau ou encore les Voyageurs du Temps. D'autre part, Delphine éditera également l'année prochaine Moebius, un jeu basé sur les personnages du célèbre dessinateur français. Pour la petite histoire, c'est Moebius qui aurait contacté Delphine, après qu'il ait gentiment apprécié les Voyageurs du Temps.

GAMEBOY COULEUR, LE RETOUR !

Nintendo préparera deux évolutions pour sa console portable. La première gardera le même look que la machine existante avec un écran couleur et d'autre part, une seconde Gameboy verra le jour, basée d'un écran couleur grand format. Pour cette dernière, Nintendo ferait appel à la firme Sharp pour la fourniture du écran, tout comme Nao pour ses nouvelles machines (et dernier numéro). L'entreprise japonaise serait de 10 heures sur pied. Plusieurs compagnies développeraient déjà sur cette console, parmi lesquelles Irem, Konami, Human, Capcom, Kemco, Atrax et Melki.



20 F TOUS LES MOIS, C'EST DE LA RIGOLADE.
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

KOKTEL DE JOUVANCE

Lancée cet automne, la collection "Once Upon A Time" de Coktel vise avant tout particulièrement les enfants de 5 à 7 ans et leur propose d'entrer de plein pied dans le monde de l'imagination et de la féerie. Chaque des histoires (Le Petit Chaperon Rouge, Babesque, Nadin...) des logiciels de la gamme possède le même système de jeu, pour ne pas dépayser l'enfant et pouvoir être joué de façon différente. A noter que ces logiciels, en plus de l'Amiga, le ST et le PC, sont aussi prévus sur CDTV et CD-Rom.



BLANCO SIGNE CHEZ DOMARK ; VAN DAMME FAIT DU PAIN D'EPICE !



Domark s'apprête une simulation de rugby intitulée tout simplement "Rugby: The World Cup". Le jeu comportera les 16 équipes engagées dans la compétition et autorisera tout les coups du rugby : mêlée ouverte, drop, ruz, arrêt de volée... Le jeu rassemble fortanement au vu de Kick Off et est entièrement géré au joystick. La sortie est prévue pour la fin septembre et la boîte abonnera sûrement l'effigie de Serge Blanco.

D'autre part, pour la fin de l'année, Domark nous prépare la conversion du jeu d'arcade Pichin, dont le but est de donner une raclée à vos adversaires dans une des trois disciplines suivantes : le catch, la boxe thaï ou le karaté. Tous les personnages du jeu sont digitalisés, l'animation est splendide et l'action comporte des effets de zoom et de caméra impressionnants. Sortie en novembre.

SURPRENANT

Hudson Soft, compagnie japonaise spécialisée dans le développement de jeux sur consoles Coregraft, NES et Megadrive, est également à la base de la naissance des consoles NEC. Qu'est-ce qui peut donc bien pousser une compagnie qui se situe dans le milieu se portant le mieux en ce moment, celui des consoles, à ouvrir aujourd'hui une filiale européenne spécialisée dans le développement de jeux micro ? Aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est pourtant ce qui vient d'annoncer Hudson Soft, avec la création de Hudson Europe et l'arrivée très prochaine de Bomber Man sur Amiga, PC et ST. Les versions seront identiques à celle de la Coregraft, et la version Amiga sera vendue avec une extension permettant le jeu à 5. D'autres produits seront annoncés prochainement !

SIERRA ATTAQUE NOTRE MINITEL

Une initiative tout à fait intéressante a été inaugurée début mai dans les locaux de la compagnie. Il s'agit d'un réseau sur lequel les possesseurs de PC peuvent se connecter pour jouer entre eux à divers programmes, mais aussi pour discuter ou se donner des renseignements sur tel ou tel jeu ou machine. Le côté de revient pour le joueur (environ 35 F par heure) est nettement plus intéressant que sur l'équivalent français, le Minitel. En outre, les temps de réponse sont instantanés et les graphismes (EGA 16 couleurs) mille fois supérieurs à notre malheureux Minitel français. Le succès semble assez important et il n'est pas exclu de voir fleurir aux USA dans un premier temps, puis peut-être en Europe, ce genre de service micro-informatique. Une idée intéressante qui, espérons-le, fera des émules sur le vieux continent !

CINEMAWARE EST MORT, VIVE CINEMAWARE !

Finalement, la compagnie américaine n'est ni bel et bien fermée ses portes. Mais Mirrosoft conserve le label, et éditera les titres qui étaient en cours (TV Sports Boxing, Baseball et Rollerball). D'autres produits pourront sortir par la suite sous ce label, comme ceux peut-être de Acme Publishing, la nouvelle compagnie de Bob Jacob, l'ancien patron de Cinemaware !

ST MAGAZINE PRESENTE SON PREMIER HORS-SERIE (et il est très bien!)

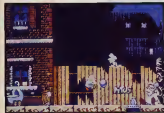
**SORTIE LE 15 JUILLET
20 FRANCS**

**APPRENEZ
A PROGRAMMER
EN VOUS
AMUSANT**



LE BLUES DE TITUS

Comme nous vous l'annonçons il y a deux mois, Titus prépare actuellement un jeu sur les Blues Brothers. La sortie est prévue pour le mois de septembre sur PC et octobre sur Amiga et ST. A noter que la réalisation est à peu près équivalente sur les trois formats, qu'il est possible de jouer l'un ou l'autre de nos deux héros (Jake et Elwood Blues) et de jouer à deux. En plus de cela est prévue l'adaptation micro du tube de Legall, "La Zoukidi". Il s'agit d'un jeu de tableaux dans lequel le maître mot est l'interaction. En effet, tous les objets présents à l'écran peuvent se combiner pour aboutir à des situations cocasses. La réalisation semble de très bon niveau avec des graphismes de qualité. Plus de détails le mois prochain. Enfin, en plus de Crazy Cam II prévu pour la fin du mois d'octobre, Titus travaille sur un logiciel d'arcade- réflexion du nom de "Brennes" (en fait l'ancien Asak).



**DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC &
compatibles**

**CATALOGUE CONTRE
2 TIMBRES**

**IFA 59680
CERFONTAINE
3615 IFA**

NOUVELLE FORMULE



OFFRE EXCEPTIONNELLE
RESERVEE AUX LECTEURS
DE GENERATION 4 :
VOS 2 PREMIERS
NUMEROS
GRATIS !

ATARI ST
STE - TT

ACTUALITES
TESTS
BANCS D'ESSAI
PROGRAMMATION
GRAPHISME
MUSIQUE
HARDWARE
DEMOS
LIVRES
JEUX
PETITES ANNONCES



L'OUTIL DE
REFERENCE
POUR TOUTE
LA GAMME ST

DES CENTAINES

DE SOFTS

A TELECHARGER

SUR 3615 ST MAG

Plus
d'infos !
3615
ST MAG

Bulletin d'abonnement - Special GENERATION 4 *

* à retourner sans délai à : ST MAGAZINE - Spécial Abonnement G4 - 19, rue Hôpital-Morau, 75016 Paris

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____ Code postal _____ Ville _____
OUI, je m'abonne à ST MAGAZINE pour 11 numéros, au tarif exceptionnel de 235 F réservé aux lecteurs de GENERATION 4, soit 2 numéros gratuits (hors étranger : 308 FF).

C'est moi qui règlerai à l'ordre de Personne : par
☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat postal (pour l'étranger) Date : _____

Signature
(signature de votre père ou de votre mère)

STORM SUR SA LANCEE

Après l'excellent Roadland testé dans ce numéro, la société Storm prépare pour le fin du mois de septembre Final Blow, adaptation du jeu d'arcade de Jaleco. Ce jeu de base s'annonce très bien avec des graphismes proches de l'arcade et bon nombre d'adversaires.

Pour la fin de l'année est prévu Double Dragon III pour lequel on nous promet de nombreuses améliorations par rapport aux précédents et surtout une jouabilité à toute épreuve.

Pour le début de l'année 92 devrait sortir Big Run, toujours adapté du jeu d'arcade de Jaleco. Les photos présentées sont issues de la version Amiga. Gageons que le jeu sera plus



réussi que sur Super Fami-com, ce qui n'est guère difficile !

Enfin, Storm vient d'acquiescer les droits du jeu d'arcade Indy Heat, un jeu dans la lignée de Supersprint et Off-Road Racer ! Les adaptations Amiga et ST devraient être disponibles pour avril 92.



IL EST BEAU MON CD-ROM !

Un sondage mené au sein des joueurs japonais prouve qu'une grande partie des possesseurs de console souhaitent acquiescer un lecteur CD-Rom. Ils sont 67.5% sur Super Fami-com, 36.9% sur Megadrive, 26.8% sur Coregraft et 10.7% sur Mega.

SIERRA SUR CD-ROM : TOUJOURS PLUS

Après Mael Up Mother Goose, Sierra éditera ensuite King's Quest 5 (qui tient sur 3 CD, pour 1.5 Gigabytes de jeu), puis Space Quest 4, Stellar 7 (qui doit sortir en septembre) et enfin Leisure Suit Larry 1. Tous ces jeux bénéficieront de vox digitalisés, de musiques supplémentaires et de graphismes supérieurs en 256 couleurs.

DELPHINE SOFTWARE

Pour faire face à sa forte expansion, Delphine Software recherche des graphistes ayant une expérience micro-informatique. Plus que votre CV, c'est votre talent que nous recherchons !

Envoyer un CV et des photos d'écrans sur Amiga ST, Amiga ou PC Compatibles à l'adresse suivante : Delphine Software - 150, bd Hausmann, 75008 Paris.

LES FRERES BONANZA SUR VOS MICROS !

Basé sur le jeu d'arcade du même nom, Bonanza Brothers, après avoir fait son apparition sur Megadrive, arrive sur Amiga et ST en novembre, programmé par Tarkenton et écrit par US Gold. C'est un jeu d'arcade/aventure assez original et qui, en arcade, ne comprend que des graphismes en Ray-Tracing. Qu'en restera-t-il sur nos micros ? Réponse très bientôt !



Quand la réalité dépasse la fiction...

Osez le "grandeur nature" !

Découvrez le plaisir de la traque et l'angoisse de l'inconnu !



NOUVEAU
Ouverture le 1^{er} Septembre
Tuer est un art...
Survivre est un challenge !

3615 BUBBLE GUN

L'organe officiel des tueurs à gags

DU RETARD CHEZ MILLENNIUM



Chinto's Revenge, jeu d'action à la japonaise, devrait sortir courant septembre. Quant à Strike 2, le nouveau nom pour la suite de Thunderstrike, il sera prêt mi septembre, et devrait en étonner plus d'un. En plus de la 3D époustouflante du jeu, la présentation à la Blade Runner est véritablement sublime. Millennium frappe décidément très fort en ce moment...



DEJA MERCENARY III

Paul Woakes, l'auteur de Navarone 1 & 2, annonce déjà une troisième partie à cette excellente suite de Mercenary. Les fans d'énigmes, de 3D et d'histoires incroyables seront très heureux, d'autant plus que Mercenary III est prévu d'ici Noël sur Amiga et ST !



ARGON'HAWK

L'équipe d'Argonaut (Starglider 1 & 2) vient enfin de terminer Birds Of Prey, simulateur de vol très complet et complexe, anciennement appelé Hawk. Après quatre ans et demi de développement, l'ultime simulateur de vol devrait sortir en novembre sur Amiga (il vous faudra un méga !) et en décembre sur PC. Préparez votre portefeuille !

Parmi les jeux pratiqués par le **Tatou**,
quels sont les plus **énergiques** ?

La réponse est à **Confo** !



- MYSTICAL
- THE LIGHT CORRIDOR
- CRAZY CARS II
- PIN BALL MAGIC
- SHUFFLEPUCK CAFE

249F

La disquette

Pour
AMSTRAD
ATARI ST, AMIGA,
PC 5'25 et 3'5

avec en plus...



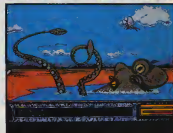
Prix valable jusqu'au 31 septembre 1991.

Revenez nous rendre visite pour la compatibilité avec votre ordinateur.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

DE NOUVEAUX VENUS AU ZOO ELECTRONIQUE



Electronic Zoo annonce quatre produits pour la fin d'année, avec pour commencer Cardiax, un shoot'em'up qui devrait sortir fin septembre sur Amiga, PC et ST. Au même moment (à quelques secondes près), vous pourrez aussi jouer avec Magic Garden, sur les mêmes machines, un jeu d'arcade/aventure très étrange, se déroulant dans un jardin non moins bizarre.

Fin octobre arrivera enfin Son Of Zeus, jeu d'arcade/aventure basé sur les aventures d'Héraclès, et dans lequel vous affronterez bon nombre de monstres dans des phases en 2D ou 3D. Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST.

Enfin, l'équipe d'Eldritch The Cat prépare pour Noël Under Pressure, un shoot'em'up superbe au scrolling différentiel incroyable, que ce soit sur Amiga, PC ou ST.

FESTIVAL DE LA CARICATURE

Du 11 au 20 octobre, seindra à St-Estève (86) le 6e festival international de la caricature. Les plus grands noms du milieu seront présents, et un grand concours de caricature sur ordinateur sera également organisé, avec la participation de Commodore, Micro Vidéo, AVS et Génération 4. Parmi les prix, un caméscope Panasonic, un Amiga 500 et une imprimante, alors n'hésitez pas à participer !



CAR & DRIVER : L'AMERIQUE, LA VRAIE

Dans ce nouveau simulateur de conduite pour PC signé Electronic Arts, vous pourrez parcourir plusieurs routes des Etats Unis reproduites au centimètre près ! Le jeu est en VGA haute résolution 256 couleurs, et autant dire que c'est très impressionnant. Plus de détails prochainement.

APPEL A COLLABORATEURS

Le magazine "Les RAT" est en recherche, à partir du 17 octobre 1991, de collaborateurs pour rédiger des articles techniques (dans les différents domaines de la technique informatique : électronique, télévision, Hi-Fi, Vidéo, Photo, Musique, Micro, etc.) et de traducteurs. Les RAT, 12, rue Hippocrate, 92000 Nanterre, 75010 Paris. Tél. 01.45.22.31.40.

GRAND CONCOURS DE CARICATURE SUR ORDINATEUR

1er PRIX :

1 Caméscope Panasonic
NV MC20F

2ème PRIX :

1 Amiga 500 offert par
Commodore France

3ème PRIX :

1 imprimante jet d'encre
Commodore offerte par
Micro Vidéo

4ème au 10ème prix :

1 Statuette Marianne
de Jacques Faizant

10ème au 10ème prix :

1 T-shirt et 1 Pin's
du festival



Caricature

FESTIVAL INTERNATIONAL

du 12 au 20 Octobre à St-Estève

MICRO
VIDEO

Génération 4

Commodore

AVS

RÈGLEMENT

- 1) Ouverture du concours le 11 octobre à 10h00 à St-Estève (86) au siège du festival.
- 2) Ouverture du concours le 17 octobre à 10h00 à St-Estève (86) au siège du festival.
- 3) Ouverture du concours le 17 octobre à 10h00 à St-Estève (86) au siège du festival.
- 4) Ouverture du concours le 17 octobre à 10h00 à St-Estève (86) au siège du festival.
- 5) Ouverture du concours le 17 octobre à 10h00 à St-Estève (86) au siège du festival.
- 6) Ouverture du concours le 17 octobre à 10h00 à St-Estève (86) au siège du festival.

SIM EARTH, SIM ANTS ET ROBOSPORTS

Les versions Amiga et ST de Sim Earth, le dernier jeu de Maxis, sont en cours de développement chez Probe, et devraient être disponibles vers novembre, toujours sous le label Ocean. Ce n'est pas contre qu'en début d'année que nous pourrions découvrir Sim Ants sur PC.

CONAN LE BARBARE EN CALIFORNIE

La branche américaine de Virgin Games a pratiquement fini son jeu d'aventure/arcade basé sur ce personnage mythique. La date de sortie de ce soft en France risque malheureusement d'être retardée jusqu'à novembre, voire éventuellement décembre. Ce serait dommage, car la réalisation est vraiment hors du commun et le jeu semble passionnant.



L'UNIVERS DU JEU INTELLIGENT

EN VENTE TOUT L'ÉTÉ EN KIOSQUE

JOUER ☐ ☐

N°2 À TOUT

DOSSIER :

LE JEU ET L'ARGENT

48 PAGES
DE JEUX
POUR OCCUPER
INTELLIGEMMENT
VOS VACANCES

JEUX MICRO
CONSOLES OU
ORDINATEUR ?

ENCART :
2 JEUX GRATUIT

LAUTIER :
LA DÉFI 95

CONCOURS :
GAGNEZ LE PRIX
DE L'ÉTÉ



Toute l'actualité du jeu.
Toute les manifestations et
tournois de bridge, d'échecs et
de scrabble.
Bancs d'essai de jeux en boîtes,
grilles, jeux visuels, jeux de
réflexion, tests psychologiques.
Jeux nouveaux et oubliés, etc.

LA COLLECTION JAMES BOND

007

007 - le code de l'agent secret le plus célèbre au monde : le Commandant James Bond. Aujourd'hui, Domark est heureux de vous offrir ses trois aventures les plus passionnantes, réunies pour la première fois en une compilation exceptionnelle.

L'ESPION QUI M'AIMAIT

PERMIS DE TUER

VIVRE ET LAISSE MOURIR



James Bond est de retour dans son rôle de héros secret. Cette fois, c'est pour une mission particulièrement dangereuse. Vous devrez infiltrer plusieurs organisations criminelles, combattre des ennemis redoutables, effectuer des sauts et des cascades incroyables. C'est à vous de décider si vous êtes prêt à relever ce défi.



Prenez les commandes de ce jeu de plus grand format jamais sorti sur ordinateur, mobile et vidéo. Vous devrez infiltrer plusieurs organisations criminelles, combattre des ennemis redoutables, effectuer des sauts et des cascades incroyables. C'est à vous de décider si vous êtes prêt à relever ce défi.



La dernière grande aventure de James Bond, le héros secret le plus célèbre au monde. Vous devrez infiltrer plusieurs organisations criminelles, combattre des ennemis redoutables, effectuer des sauts et des cascades incroyables. C'est à vous de décider si vous êtes prêt à relever ce défi.

DOMARK

Bill Elliott

NASCAR

CHALLENGE™



Imageworks vous présente Bill Elliott's NASCAR Challenge la simulation de stock car plus vraie que nature.

Testez vos performances de stock car sur 6 des meilleurs circuits tels que Daytona, Darlington, Sears' Point et Watkins' Glen. Adaptez votre voiture aux particularités du circuit sur lequel vous allez participer. Lorsque vous aurez l'engin approprié, foncez avec les meilleurs coureurs de NASCAR dans cette extraordinaire simulation de stock car.

36 15 UBS

Distribué par
UBI SOFT
8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil / Bois

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

KONAMI

